Año II • Marzo de 1996 • 500 Ptas.

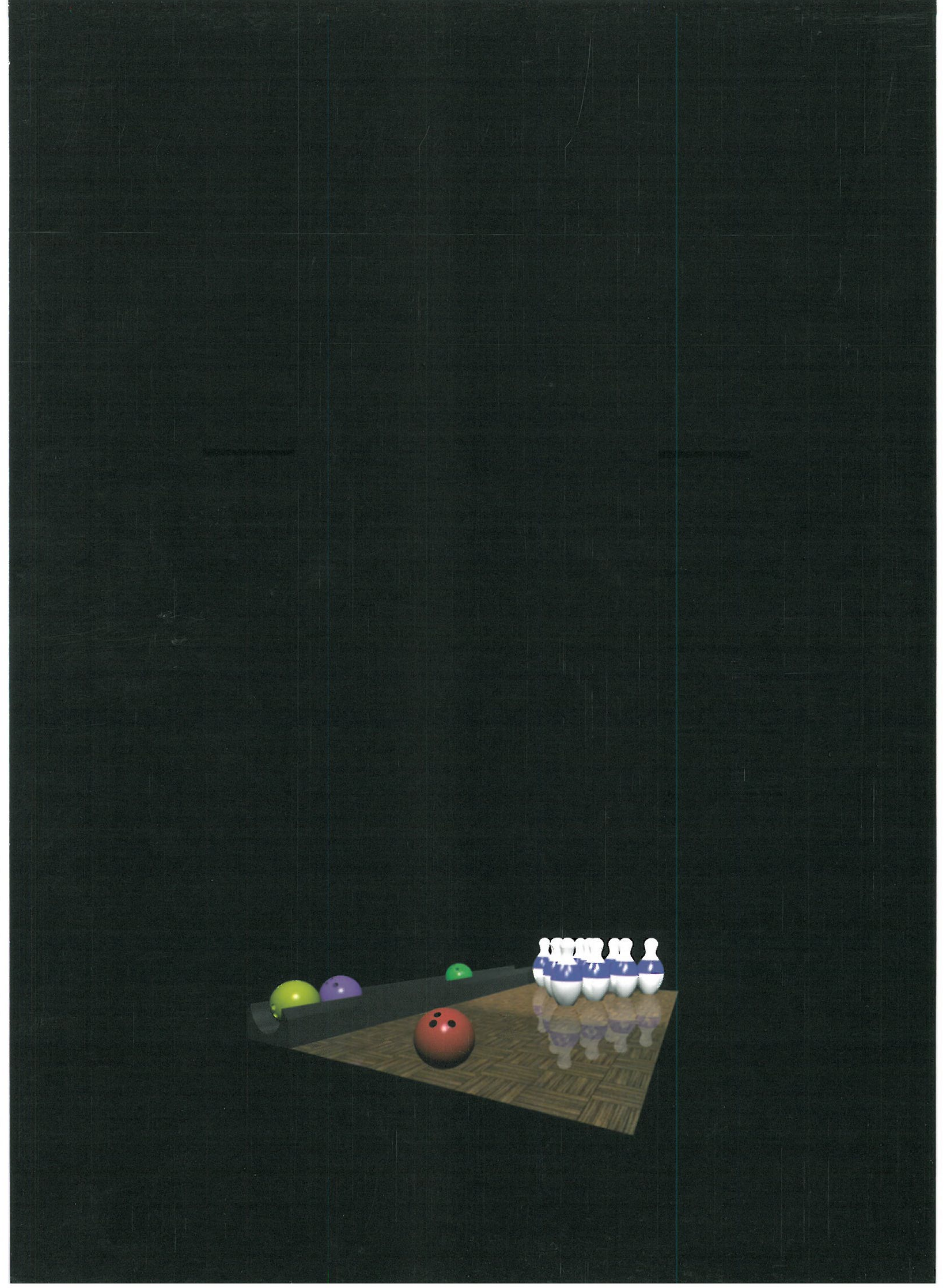
ÚLTIMA GENERACIÓN

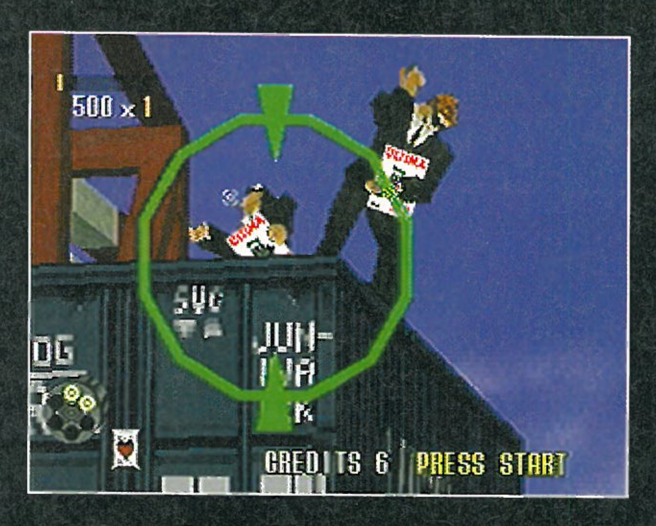
Nº 12

1er ANIVERSARIO









Alas de mariposa

Hemos cumplido un año, doce números, 365 días, desde que convinimos crear un producto diferente, para plantear los mismos temas desde distintos puntos de vista y tratar al lector con la seriedad que una afición de este tipo merece. Entonces, decidimos aliarnos claramente con el bolsillo del jugador, con sus intereses directos y nos acordamos de las casi 8.000 pesetas que cuesta un juego cuando otros no quieren recordarlo.

Nos pusimos a escribir con la intención de tentar a los lectores más evolucionados, a los expertos que tienen su propio criterio elevando nuestras miras a una edad olvidada, a un estado de opinión directo, con dudas claras y exigencias mayores. Olvidamos los argumentos bíblicos por datos y reseñas de entendimiento. Apostamos, decididamente, por contar la verdad a los lectores para que pudieran comprender por ellos mismos su posición dentro de un sector que se mueve, infinitas veces, sin dirección aparente.

Por tanto, el mundo de los videojuegos tiene que detenerse, que plantear serenamente su fundamento y fijar sus pilares sobre ordenadas estructuras de comportamiento. Si todos estamos de acuerdo en los lazos que nos unen, y que suponen una estrecha dependencia de nuestras respectivas labores, es absurdo seguir por un camino que es equivocado y que todos, a la vez, reconocemos como erróneo.

Unos halagan sin miramientos comportamientos a todas luces infectos, que van contra la deontología más elemental. El día fabrica buenos aliados tanto como la noche enemigos. Pasar de un estadio a otro es cuestión de familiaridad, de coqueteo, de cercanía, y no de trabajo y seriedad. Los más sibilinos encierran en sus pocas palabras la descripción exacta de su categoría, anunciando más intenciones dudosas que hechos irrefutables. El dato, por tanto, es despreciado en favor de una sensación, de una tímida e insostenible posición que tiembla en todos sus extremos sin que medie la razón. Al final, por tanto, obtenemos prepotencia y un completo desprecio por el trabajo ajeno.

Celebramos nuestro primer año con la lógica alegría de quienes han mantenido una postura contra viento y marea y sólo han recibido a cambio las matemáticas de unos intereses, legítimos, pero alejados de un reclamo general que repercute, directamente, en las necesidades de juego de los usuarios: último eslabón que muchos desprecian y que, al fin y al cabo, nos da de comer grandes peces y panes a unos y a otros. Sin excepción alguna.

ÚLTIMA vuela en su 12º mes con alas nacidas de la confianza ciega de nuestros lectores, que nos alientan con sus cartas y llamadas. Unas alas que tienen la fuerza de una existencia que muchos consideran exagerada para las pretensiones que nos impusimos: no comprometer nuestras páginas a los intereses de las distribuidoras. **ÚLTIMA** este mes, y más que nunca, vuela con firmes, pero frágiles, alas de mariposa...



Presidente
Jose Antonio García Delgado
Director General
Alfredo Valiente
Subdirector
Jose Luis Sanz

Director de Arte
Santiago Lorenzo
Diseño y maquetación
Fernando Sendino
Adolfo Suarez

Producción
Asesoria técnica gráfica
Redacción y colaboradores
Javier S. Fernández
Carlos Ballester
Gonzalo Herrero
Jesús Umbría
(fotografía)

Publicidad
Usúe Aburto
Administración
Jose Antonio Santiago

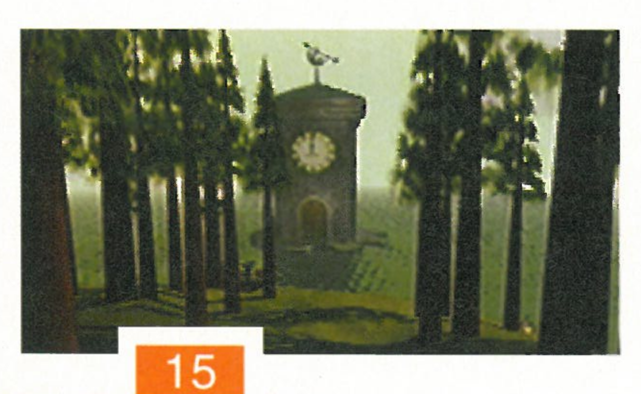
Edita y Distribuye
Grupo Metrovideo Multimedia
Crta. Algete, km 5,500
Pol. Ind. Los Nogales
Río Tormes, 27-29
28110 Algete (Madrid)
Tfno 91 - 6.28.26.88

Fotomecánica
G.I.G.A.
Impresión
Rotedic

Depósito Legal: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135



6



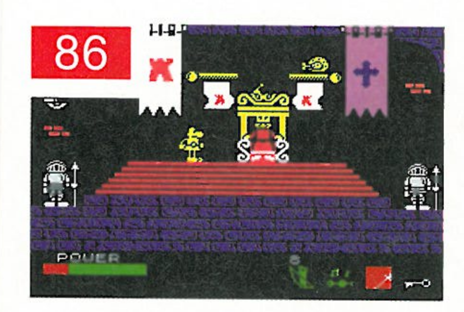
15

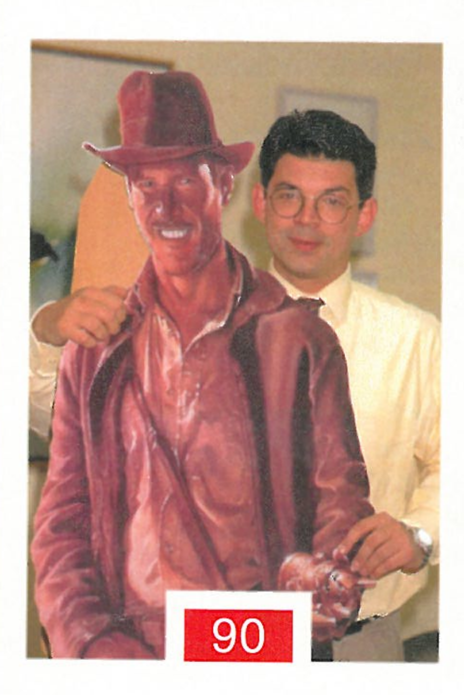


SUMARIO









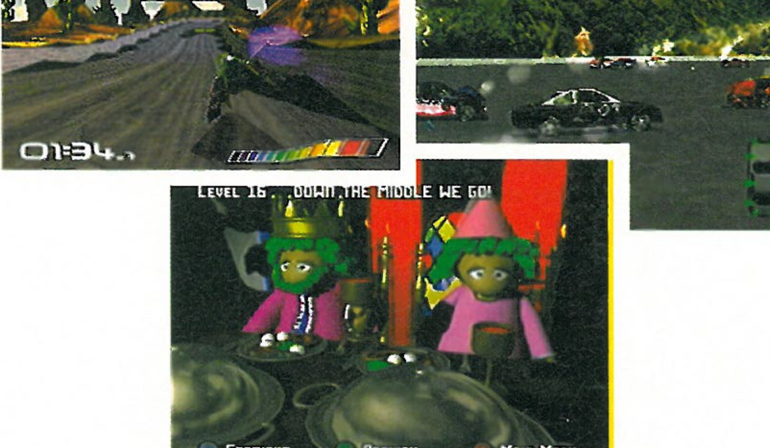
Psygnosis da al rival de Sony su producción exclusiva de PSX



Saturn estrecha el cerco sobre PlayStation. El reciente acuerdo firmado entre Sega y Psygnosis, a través del cual los poseedores de Saturn se aseguran la posibilidad de disfrutar en sus consolas de los mejores títulos de la compañía de Liverpool, hasta ahora exclusivos del sistema PSX, supone un gran golpe de efecto por parte de Sega sobre su más directo rival Sony (por lo menos mientras Nintendo se siga empeñando en no demostrar lo contrario).

Según este acuerdo, *Wipeout*, *Destruction Derby*, *3D Lemmings* y *Disc World* se convertirán en los primeros títulos en ser reprogramados para Saturn. Las fechas de lanzamiento, a falta de confirmar definitivamente, se sitúan en torno al próximo mes de abril, si bien es probable que el primero en ver la luz, *Wipeout*, pueda estar disponible en las estanterías de los distribuidores en fechas más cercanas.

Sin duda, un acuerdo que se torna ciertamente peligroso para PlayStation, que puede reducir su exclusividad a los productos Namco. Quizás sea éste el próximo objetivo de Sega para tentar el liderazgo de su Saturn. Psygnosis, obviamente, sucumbe al encanto de obtener el doble de beneficio.



Noticias

Próximos lanzamientos oficiales de Electronic Arts

• 1ª quincena de marzo:
- *PGA Tour Golf 96/ CD-ROM.*
- *Ring Cycle/ CD-ROM.*
- *W.G. & NHLPA/ CD-ROM.*

• 2ª quincena de marzo:
- *PGA European Tour/ CD-ROM.*
- *Welcome to the Future/ CD-ROM.*
- *Road Rash/ PSX.*

• 1ª quincena de abril:
- *Abuse/ CD-ROM.*
- *Assault Rigs/ CD-ROM.*
- *Chronicles of the Sword/ CD-ROM.*
- *Extreme Pinball/ PSX.*
- *Magic Carpet/ PSX.*
- *NBA Live 96/ PSX.*
- *The Need for Speed/ PSX.*
- *Viewpoint/ PSX.*
- *Magic Carpet/ Saturn.*
- *Shellshock/ Saturn.*

• 2ª quincena de abril:
- *Adv. Tactical Fighter/ CD-ROM.*
- *The Dark Eye/ CD-ROM.*
- *T-Mek/ CD-ROM.*
- *Virtual Golf/ Saturn.*
- *Virtual Golf/ PSX.*

NO ES NINGÚN PAVO RELLENO, ES EL INCOMPARABLE

GEX



Increíbles imágenes en 3D

El modelado en 3D da vida y personalidad a este simpatico geko, con animaciones casi reales.



¡Camarero hay una mosca en mi sopa!

Buenas noticias para Gex, los energéticos insectos son realmente deliciosos. Traga libélulas a la velocidad de la luz.



Destruye tu televisor

Gex ha sido succionado por la dimensión de los medios. Para escapar ha de destruir una "tele" en cada mundo



SEGA SATURN







Cambio de nombre de la Ultra 64 en EE.UU

Nintendo América anunciará en breve los cambios que se producirán en los planes de lanzamiento de su proyecto Ultra 64. **ÚLTIMA** ha sabido detalles en exclusiva de esta historia.

En una página de publicidad a todo color en el prestigioso rotativo USA Today, Nintendo anunció una serie de puntos relacionados con la inminente culminación de su máquina de 64 bits. En dicha página se hacía referencia a diversos puntos:

– Un cambio de nombre: La denominación del proyecto, tanto para Norteamérica como para Europa, de la Nintendo Ultra 64 ha sido sustituido por el de Nintendo 64, con el fin de crear una conciencia mundial del producto. Así pués, el nombre Nintendo Ultra 64 y sus abreviaturas NU64 y U64 quedan ya obsoletas.

– Ventas: Nintendo ha anticipado una serie de estimaciones en cuanto a las posibles ventas que Nintendo 64 logrará durante su primer año de vida. Se calcula que será en torno a los tres millones de unidades.

– Software: De los más de 30 títulos exclusivos en proceso para la N64, Nintendo producirá entre 8 y 12 durante el primer año.

– N64DD: La unidad de disco regrabable de la Nintendo 64 añadirá capacidades de memoria adicionales y la facultad de leer y escribir datos al hardware de la Nintendo 64.



Ya hay fecha para Mario RPG



Según las últimas noticias provenientes de Japón, Nintendo y Square lanzarán conjuntamente *Super Mario RPG* para Súper Nintendo el 9 de marzo de 1996. El desarrollo del juego comenzó a principios de 1994 como un esfuerzo para sacar a Mario de sus habituales plataformas e introducirlo en un formato de juego de rol, tan popular en Japón. El programa emplea gráficos ACM tridimensionales junto con fases de acción y un diseño de escenario, que dan a *Mario RPG* una mayor variedad que la habitual en la mayoría de estos títulos.

Matsushita-Konami, el pacto de los 64 bits

Meses después de la adquisición de la tecnología M2 de 3DO, Matsushita Electric Industrial Co. ha anunciado su sociedad con Konami Japón para el desarrollo conjunto de una placa de 64 bits para las máquinas recreativas. Según las últimas noticias, funcionarios de la compañía han anunciado que la placa se lanzará con software de Konami a finales de 1996 en Japón.

El informe indica que los planes de Konami son adoptar la tecnología M2 de 64 bits de Matsushita para reducir los costes de investigación y desarrollo. No se especificó ningún título en el informe. Konami espera colocar en todo el mundo de cinco a diez mil de estas máquinas por cada título desarrollado.

Matsushita ha anunciado sus planes de introducir su tecnología M2 de 64 bits en otras empresas, incluyendo reproductores de vídeo digital (DVD) y consolas.

Nuevos RPG de Working Desings

Aunque todavía no se ha hecho ningún anuncio oficial, existen rumores sobre la posibilidad de que Working Designs tenga bajo llave otro gran RPG de Sega Enterprises en Japón, *Dragon Force*. Dicho título incluye un campo de batalla en 3D y grupos de más de 100 personajes. Como nota aparte, Sega está lanzando una continuación del tipo *World Advanced Great Strategy*, la versión japonesa del *Iron Storm*.

Nintendo relanza Virtual Boy

Nintendo no para. Sumido en la vorágine del, por momentos inminente, por momentos suspendido, lanzamiento de su Ultra Nintendo 64, ha anunciado de manera oficial sus planes de futuro para el relanzamiento de Virtual Boy.

Tras la mínima difusión obtenida con esta consola, tanto en Japón como a nivel mundial, los responsables de Nintendo han optado por diseñar una nueva estrategia de apoyo para su máquina más exclusiva.

La campaña ha sido planeada en dos frentes bien diferenciados: de un lado, el desarrollo de nuevo software, que implique un notable aumento cualitativo. Entre estos nuevos títulos se encontraría la adptación del título de Nintendo y Square para Súper Nintendo, *Super Mario RPG*, cuya aparición en el mercado japonés está prevista para los primeros días de este mismo mes.

Por otro lado, Nintendo ha contratado una importante campaña publicitaria para apoyar tanto la creación como la distribución del nuevo software generado.



Sony se decide por la conversión de RPGs para su PlayStation

Después de meses de protestas por parte de los aficionados de todo el mundo a las aventuras RPG (*Role Playing Games*), Sony Computer Entertainment de América ha anunciado de manera oficial sus planes inmediatos. Dichos planes incluyen el desarrollo de títulos RPG para PlayStation. El primero en aparecer, previsiblemente durante el próximo mes de junio, será *Beyond The Beyond* (algo así como "El Más Allá"), un RPG tradicional con la posibilidad de luchar con tres personajes. Las mismas fuentes confirmaron, asimismo, que el esperado proyecto, *Arc The Lad*, en versión americana, podría ser una recopilación de las dos partes japonesas de este programa, lo que explicaría el retraso que lleva su conversión.

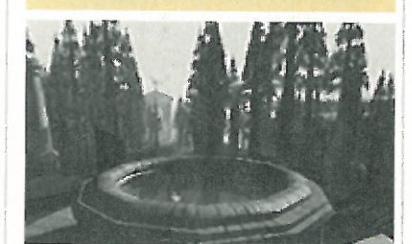


Cambio en la cúpula de Sony

Sony Computer Entertainment ha anunciado el relevo de **Martin Homlisch**, presidente de la división americana de esta multinacional, que pasará a encargarse de otras funciones dentro de la propia compañía. **Homlisch** asumió precipitadamente el puesto dejado por **Steve Race**, hoy en Spectrum Holobyte, en el curso de unas diferencias surgidas entre la división americana y japonesa de la empresa. **Shigeo Maruyama**, en la actualidad vicepresidente ejecutivo de Sony Computer Entertainment en Japón, ha sido nombrado Presidente de SCE y trabajará a caballo entre EE.UU y Japón, ejerciendo su cargo en ambas divisiones.

Ventas diciembre EE.UU. PC CD ROM

Puesto/Título	U.Vend.
1 Myst	260.000
2 Micrososft Encarta	182.000
3 Windows 95	180.000
4 11th Hour	150.000
5 Star Wars Rebel Assault	148.000
6 Warcraft II: Tides of Darkness	145.000
7 Lion King Activity Center	120.000
8 Quicken Deluxe	120.000
9 Dark Forces	105.000
10 Pocahontas Storybook	100.000



Paradójicamente, Bill Gates y su Windows 95 sucumben ante el gran Myst, de SunSoft.

3DO Company trabajará para la tecnología M2

3DO, después de deshacerse de su chip M2 en favor de los japoneses de Matsushita, ha comenzado los preparativos para el desarrollo de una nueva arquitectura de videojuegos, proyecto conocido en la actualidad como MX. Además, seguirán trabajando en el desarrollo y elaboración de software para las consolas compatibles con el sistema M2, de las cuales, al menos dos, están en proyecto por parte de Matsushita y de Panasonic (incluyendo una consola CD con lector multimedia basado en el Vídeo Disco Digital, DVD). 3DO continuará trabajando para incrementar el nivel de calidad de su hardware audiovisual, con el fin de abrir sus expectativas a otro tipo de aplicaciones y necesidades.

La PlayStation alcanza las 600.000 unidades vendidas en Europa

Sony Computer Entertainment ha dado a conocer las ventas alcanzadas por su PlayStation durante la campaña navideña. Dicha cifra ronda el millón de unidades. La implantación de máquinas en hogares americanos es, en la actualidad, de 800.000 consolas, mientras que el mercado europeo se quedó en la nada despreciable cifra de 600.000.

Sony Computer Entertainment de América anunció también la venta en EE.UU. de más de cuatro millones de títulos para PlayStation. Sin embargo, hay que señalar que las mismas fuentes no han revelado si estas cifras corresponden a las unidades vendidas al usuario final o si también está incluido el número total de unidades distribuidas, tanto a través de mayoristas como de minoristas .



Como lo demuestran las cifras de la campaña navideña, PlayStation se ha asentado definitivamente.

Atari entra fuerte en el mercado de software para PC

De acuerdo con un informe procedente de Dow Jones, editor del prestigioso rotativo americano Wall Street Journal, Atari ha anunciado la creación de una nueva división bajo la denominación de Atari Interactive. La principal misión del nuevo sello residirá en poner al día para PC sus títulos arcade más clásicos. Para su actualización, Atari dotará a los juegos de gráficos en 3D, así como de notables mejoras en todo lo referente al sonido. En principio, cuatro serán los programas que pondrá en circulación: *Tempest 2000*, *Highlander*, *The Baldies* y el juego de *puzzle* para Jaguar, *Flipout*. Asimismo, los responsables del nuevo sello esperan afianzar los lanzamientos con 13 nuevos títulos antes de fin de año, entre los que se encontrarán *Missile Command 3D*, versión para Jaguar del clásico de Atari, y un nuevo juego titulado *Cristal Castles*. Dow Jones manifestó también la intención de que programas como *Asteroids*, *Pac Man* y *Centipede* estén disponibles durante 1997.

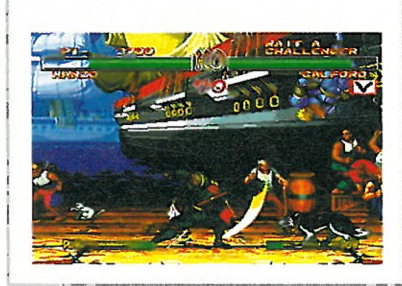


Dicho informe no hacía referencia en ningún momento a nuevos lanzamientos ni a la posibilidad de adoptar nuevas soluciones de apoyo por parte de la compañía para potenciar el sistema Jaguar, lo que hace presagiar un futuro ciertamente oscuro para la única consola, hasta la fecha, de 64 bits.

SNK lanza su nuevo sistema Dual-ROM para Saturn

SNK ha anunciado el inminente lanzamiento de su nuevo sistema Dual-ROM para Saturn. A través de este sorprendente golpe de efecto, SNK pretende terminar con los eternos tiempos de carga que la gran mayoría se sus títulos sufrían. Para ello, ha desarrollado un innovador sistema.

Esta novedad ofrece una combinación de los dos tradicionales modos de carga: cartucho y CD-ROM. En el cartucho se almacenan tanto los *sprites* de los personajes como sus movimientos, mientras que el CD-ROM es el encargado de guardar y presentar todos los escenarios y efectos sonoros. El primer título que aparecerá bajo este sistema será *The King Of Fighters 95* y su fecha de comercialización aún se desconoce.



Nuevo retraso de Ultra 64



Según el prestigioso diario japones Nihon Keizai Shimbum, Nintendo tiene intención de posponer el lanzamiento de Nintendo 64 hasta los últimos días del mes de julio. Las culpa de este nuevo retraso lo tendría un déficit de semiconductores que podría impedir a Nintendo alcanzar su objetivo de producción, fijado en 500.000 unidades para el 21 de abril. Con la situación actual, tan sólo podría llegar a la cifra de 300.000.

Square: "No" definitivo a Ultra 64

Representantes de la compañía japonesa Square Co. Ltd han salido al paso de los numerosos rumores vertidos en las últimas fechas a través de la red Internet relacionados con su futuro respecto al proyecto Ultra 64. Responsables de la compañía en Redmon han confirmado el abandono definitivo del proyecto Nintendo 64.

Entre las razones que han llevado a la toma de esta decisión, Square Japón afirma que no le han gustado los *kits* de desarrollo de Nintendo para Ultra 64.

Asimismo, anuncian su intención de concentrarse en la realización de juegos para PlayStation, entre ellos el *Final Fantasy VII* y, muy posiblemente, en el desarrollo de títulos para el mercado de ordenadores personales.

Fallece Andrew Bagney, director general de Nintendo España



El pasado 24 de febrero fallecía a los 40 años, víctima de un ataque al corazón, **Andrew Bagney**, director general de Nintendo España y uno de los padres fundadores del sector de los videojuegos en nuestro país.

En el funeral, celebrado el pasado día 2 de marzo, en la iglesia de San Francisco de Borja, en Madrid, se dieron cita familiares y amigos, amén de los estamentos más representativos del sector.

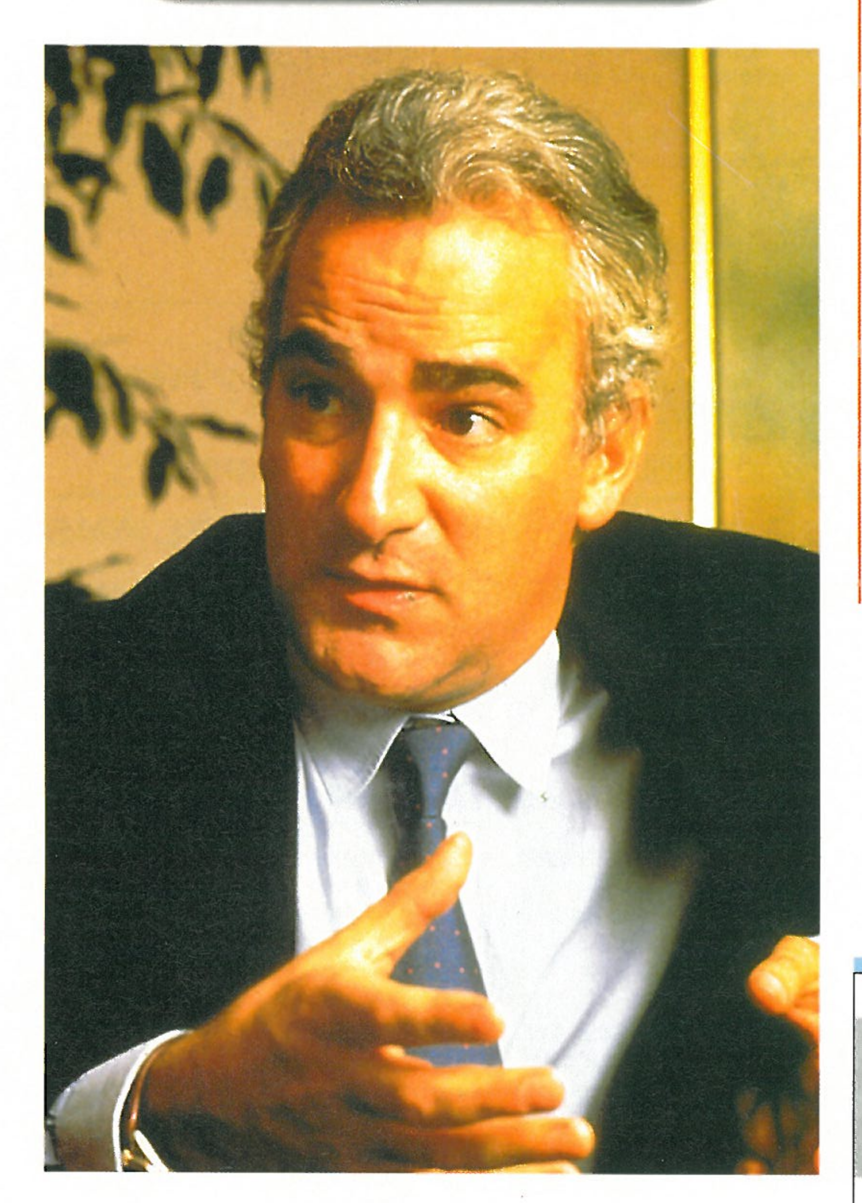
Andrew Bagney fundó, en 1984, junto con **Francisco Pastor**, Erbe Software, empresa líder que asumió el mando de la distribución en los primeros años del Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC.

Más tarde, esa compañía, que dirigiera en solitario tras la marcha de **Francisco Pastor**, se hizo con los derechos de distribución sobre las consolas de Nintendo: Game Boy en 1991 y Súper Nintendo en 1992.

En 1993, dejó Erbe para instalar en España oficialmente la filial de Nintendo Europa, en la que ha venido trabajando ininterrumpidamente hasta el pasado mes de febrero, consiguiendo posicionar todos sus productos y obteniendo altas cifras de facturación, que le valieron las felicitaciones expresas de Nintendo Europa por la última campaña de Navidad. Este año es especialmente importante para Nintendo, ya que pone en el mercado su apuesta de futuro para los próximos años: la Nintendo Ultra 64.

Desde aquí, queremos sumarnos al dolor de nuestros compañeros de Nintendo por la pérdida de quien durante muchos años ayudó a estructurar el mercado que hoy conocemos. Nuestro mejor homenaje es, sin duda, nuestro recuerdo.

Descanse en paz.

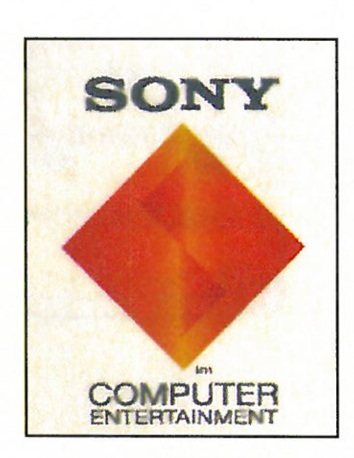


Playstatión: una de las cien mejores ideas de 1995

Parece que poco a poco el nunca bien tratado mundo de los videojuegos comienza a desmarcarse de la injusta etiqueta que siempre le ha acompañado, y que algunos sectores de la sociedad se empeñan en seguir manteniendo.

Al menos, así lo demuestra el que una publicación del rigor de Actualidad Económica, haya decidido otorgar a Sony Computer Entertainment España un diploma como reconocimiento a una de las 100 mejores ideas del mundo empresarial del pasado año 1995, en clara referencia al lanzamiento en nuestro país de su nueva consola: PlayStation.

En las páginas de dicha revista se hace referencia a la máquina como "una consola que aúna las más sofisticadas tecnologías de vídeo y audio para CD, consiguiendo que la calidad de las imágenes y del sonido sea muy superior al de las videoconsolas tradicionales".



Sin duda una gran noticia que, cuando nos encontramos en pleno camino hacia la llamada *cultura del ocio electrónico,* equipara por fin el nivel de importancia que un sector como éste tiene. No sólo por trascendencia social, sino como impulsor económico y productor de riqueza.

A pesar de las campañas sistemáticas que se organizan contra los videojuegos, por fin hay voces que tratan de esforzarse por diginificar este divertido mundo.

ÚLTIMA te invita a visitar









- Descubre todas las novedades informáticas, los ordenadores más potentes, el software de última generación, las super novedades de PlayStation y las innovaciones más futuristas.
- Disfruta con los juegos de ordenador más espectaculares y lo mejor en Realidad Virtual.
- Compra al mejor precio del mercado, aprovéchate de las sensacionales ofertas sin competencia de **InforOcioPolis**.
- Viaja a través de las autopistas de la información y vive el apasionante mundo de Internet.

Consigue magníficos regalos y participa en sorteos diarios de productos.

¡Ven a InforOcioPolis, no puedes perdértelo!

ORGANIZA:
IMAGEN LIMITE
Tel. (91) 300 49 90 Fax (91) 300 36 57

IMAGEN LIMITE

entrada

Presentando este impreso en taquilla obtendrá el acceso gratuito a la feria más importante de España. Este año, ¡El ocio está de fiesta!
Horario: 11 a 21 horas.

VALIDO PARA TITULAR
PROHIBIDA SU VENTA
SOLO PARA ADULTOS

expocio
la feria del tiempo libre

Del 16 al 24 Marzo 1996

POR CORTESIA DE: ÚLTIMA

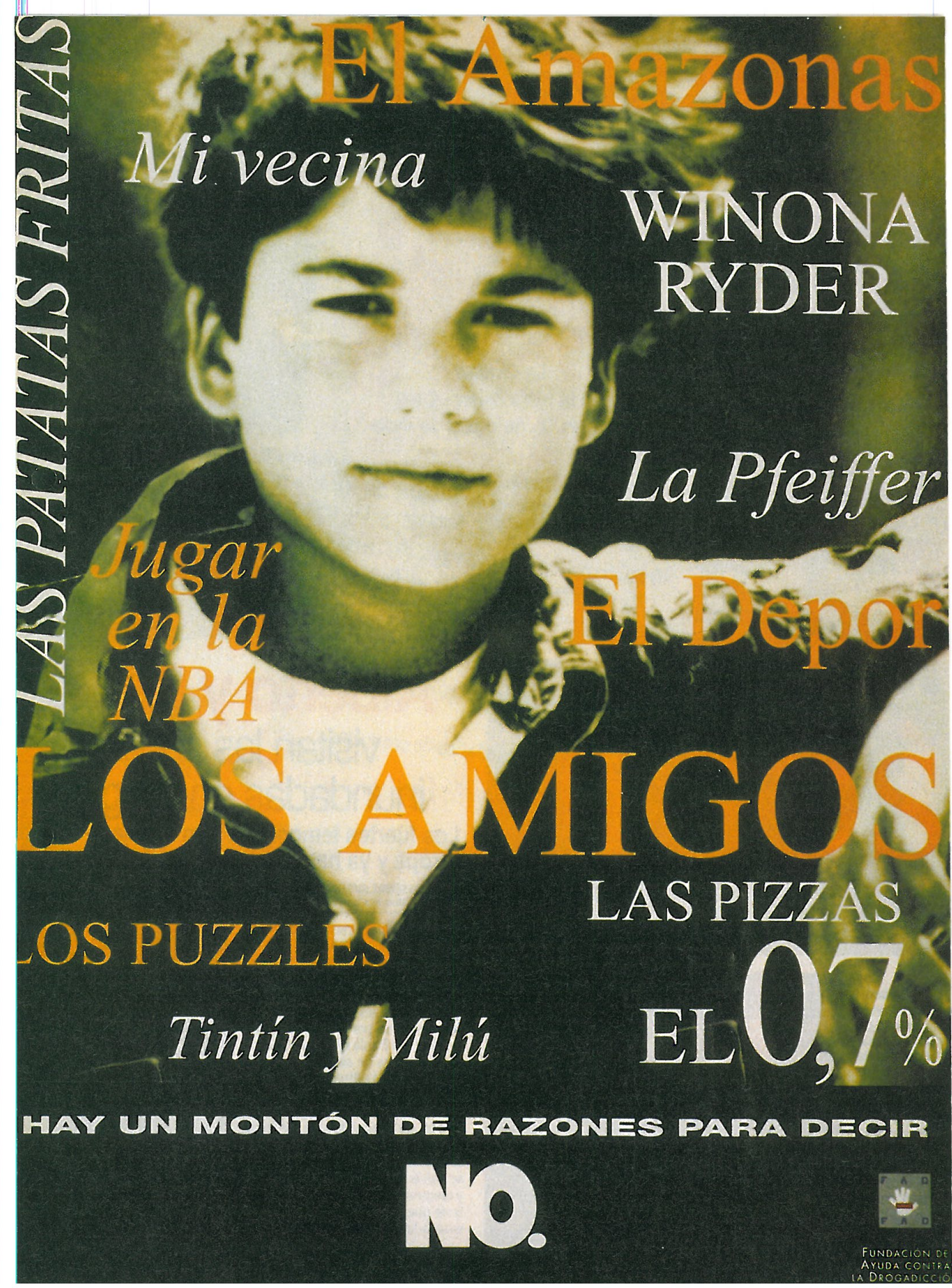
A CANJEAR EN TAQUILLA



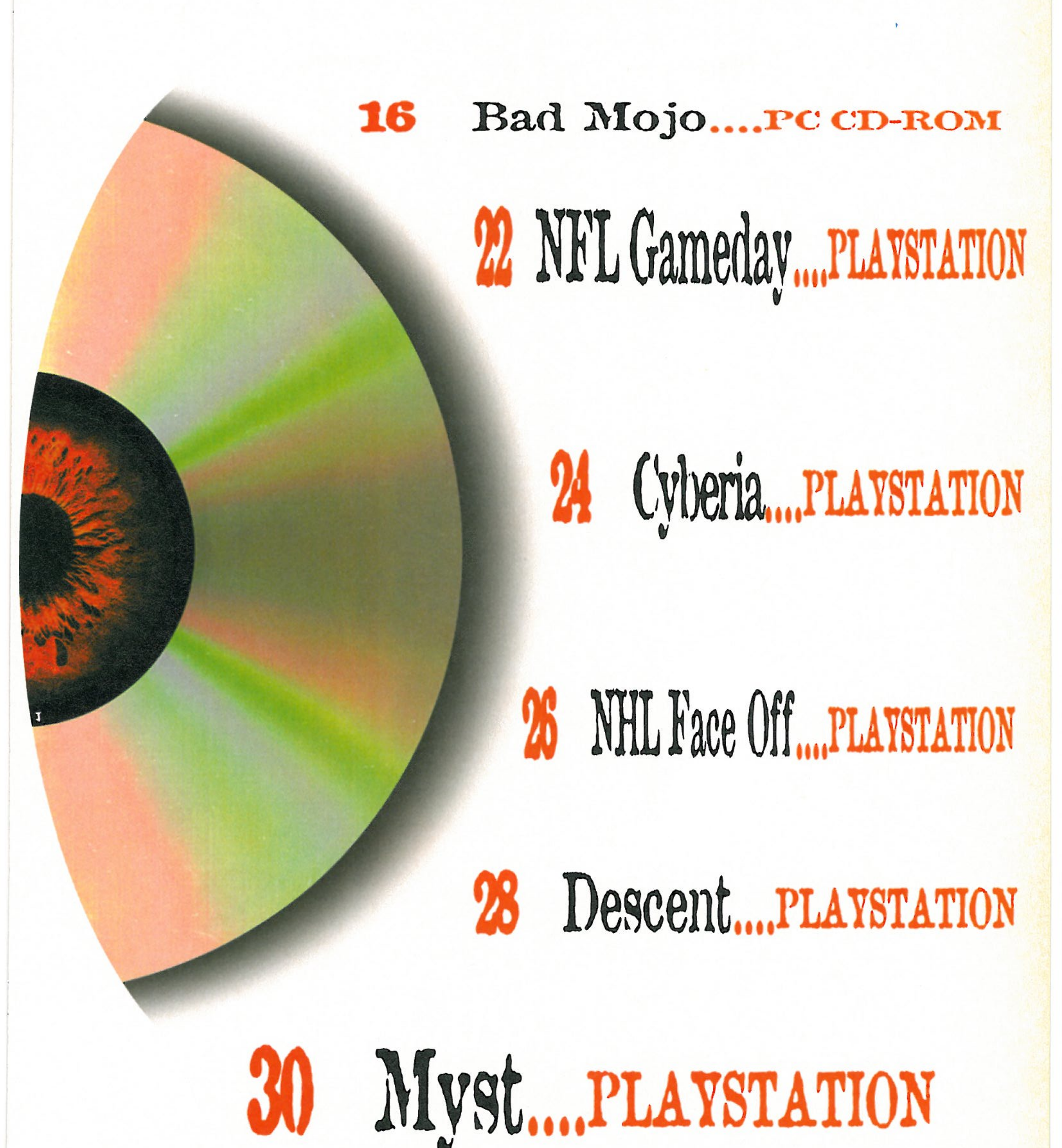


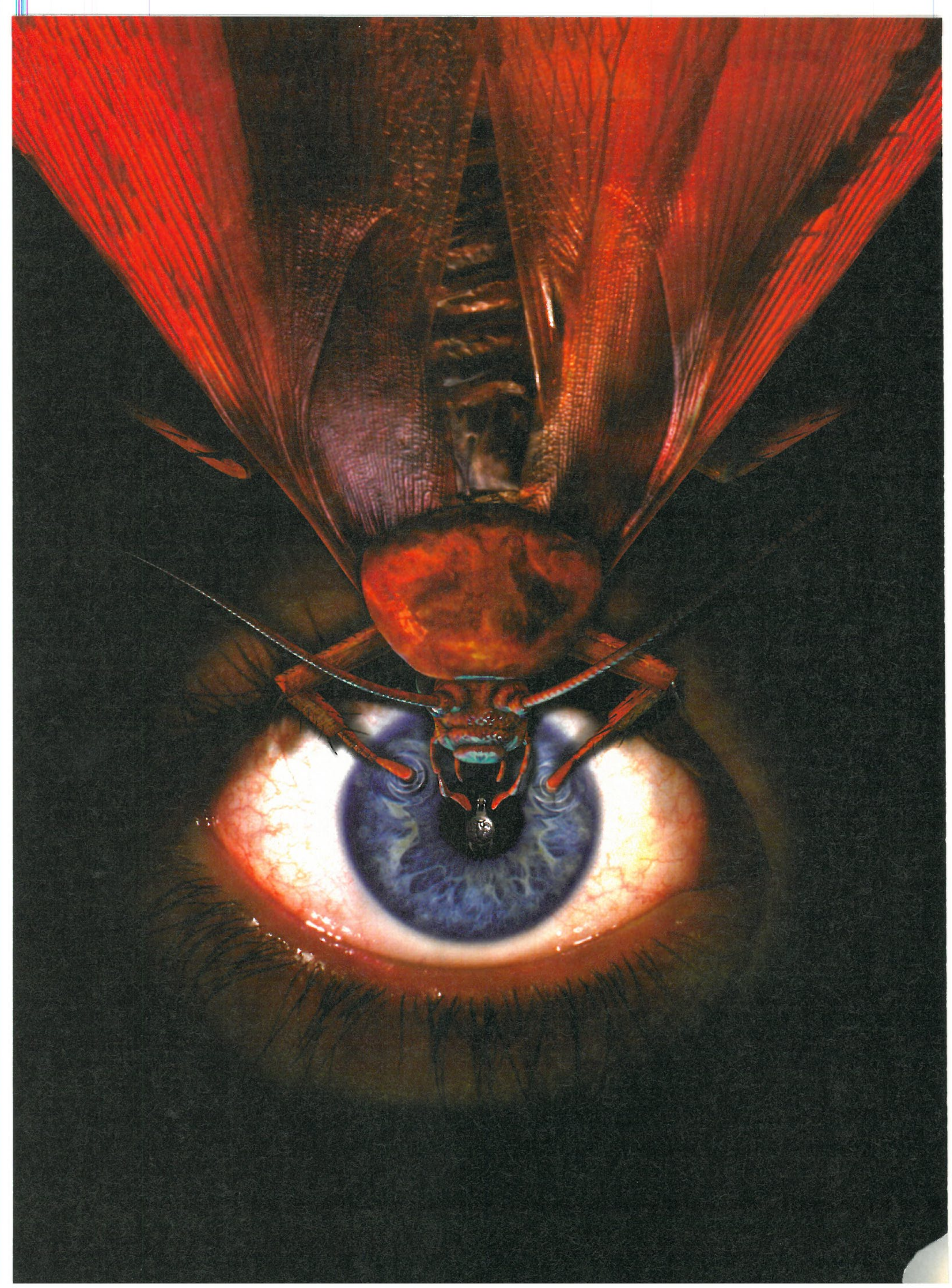
Serie G2

Parque Ferial Juan Carlos I - Madrid


LAS PATATAS FRITAS
El Amazonas
Mi vecina
WINONA RYDER
La Pfeiffer
Jugar en la NBA
El Depor
LOS AMIGOS
LAS PIZZAS
LOS PUZZLES
Tintín y Milú
EL 0,7%
HAY UN MONTÓN DE RAZONES PARA DECIR
NO.
FAD
FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN

versión beta





por J. Luis Sanz

bad mojo



Para la creación de los escenarios se han utilizado tanto fotografías como diseños con herramientas 3D.

Pulse Entertainment, la compañía que ha realizado este programa, tiene que estar enormemente contenta con el resultado.

Al margen del éxito de crítica cosechado en toda Europa y América, lo cierto es que *Bad Mojo* es uno de los lanzamientos que más se apartan de la luz general, de las tendencias absolutistas que piden cantidades ingentes de gráficos a unos CDs cada vez más huérfanos de ideas. Así, mientras todos los productores se afanan por llenarlos sin sentido, la historia de esta cucaracha dicharachera y con una inteligencia mortal, hace que todo el sector se detenga a pensar un momento: ¿ideas y talento o envilecimiento gráfico?

Pulse Entertainment es una empresa nueva, pero integrada por personal altamente cualificado, que tiene algunas experiencias en este campo a sus espaldas.

El guión que da vida al programa es tópico y, en nuestra opinión, algo sencillo y poco recurrente: la cosa va de un degenerado, altamente egoísta, que quiere huir con una enorme fortuna, mientras deja deudas por donde pasa. Un viejo colgante de su madre lo convierte en cucaracha para que su mal proceder se vea castigado con una lección de humildad que se nos antoja excesiva. Su casero, que lógicamente reclama lo que es suyo, será el eje fundamental de la historia, sobre el que conoceremos en cada fase un poquitín más de su agitada vida. Al final, como siempre, lo blanco podrá ser negro y viceversa.

Nombre original	Bad Mojo
Realización	1996
País	EE.UU.
Compañía	Pulse Entertainment
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM

Sus creadores

Bad Mojo es el resultado de la unión de un desarrollador tradicional de CD-ROM, como Drew Pictures, con los pioneros en el desarrollo de herramientas de

productos multimedia, bajo el sello Macromedia, como *Director* para Windows, *Authorware*, *Macromodel* y *Swivel 3D & Smath 3D*.

Drew Pictures es una compañía fundada en 1991, autores de *Iron Helix*, uno de los primeros juegos de aventuras-estrategia en 3D que aparecieron en soporte CD-ROM. El programa, que nos permitía encarnar a un piloto de helicópteros, utilizó la capacidad del CD para grabar en su interior todos los fotogramas de una animación previa, que había sido digitalizada para el juego. Eran los primeros pasos de productos posteriores como el *Rebel Assault* de LucasArts o el *Novastorm* de Psygnosis. A finales de 1994, *Iron Helix* había vendido más de 500.000 unidades y obtenía premios como el Best Strategy Game del SPA's.

Pulse Entertainment, por su parte, se fundó en 1994 por un grupo de desarrolladores, empresarios y creativos de Silicon Valley, que pusieron en marcha curiosas herramientas que permitían realizar, sobre gráficos 2D, complejos efectos de relieve, emulando la tercera dimensión.

Dos dimensiones

Es aquí donde sorprende en mayor medida *Bad Mojo*: en la conjunción de aspectos novedosos con otros tremendamente arcaicos, arreglados para convivir en el mismo programa.

De este modo, han permitido que la cucaracha se suba por las paredes, tuberías o cajas de cerillas, con una animación que nos hace creer que está, realmente, escalando. Esa estrecha relación entre los movimientos de la cucaracha y el relieve de los elementos de pantalla, junto con los diseños gráficos, hace que las personas especialmente sensibilizadas con el fenómeno entomológico se alejen con rapidez.

El juego, en todo momento, se bate con especial crudeza sobre los aspectos más duros de la realidad. Entraremos en los *barrios* bajos de nuestras casas: los desagues, los aseos, los urinarios, el interior de las paredes (con todos sus terribles inquilinos), las habitaciones, las radios, las letrinas, los fogones de la cocina;

La vida de la cucaracha condena los escenarios a lugares cutres, a los submundos domésticos que todos tenemos en nuestras casas y tanto desconocemos.

El bar de Eddie's, donde se hospeda nuestro protagonista antes de perder su condición humana, es un tugurio infecto de los barrios bajos de San Francisco.

caminaremos sobre el pescado o las tripas de una rata muerta en la despensa.

De este modo, la atmósfera global se aleja de premisas facilonas de violencia o sangre. El programa no es violento, sino, sencillamente, crudo.

Chapado a la antigua

Mientras cientos de personajes se afanan en crear poligonales entornos, con argumentos enrevesados y técnicas muy depuradas que necesitan macro-ordenadores, los creadores de *Bad Mojo* han reducido la complejidad a las cuatro teclas del cursor para mover su cucaracha: avanzar, retroceder, girar a izquierda o derecha. Con esas acciones, tenemos la obligación de acabar el juego, completando misiones y descifrando innumerables acertijos.

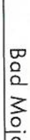
Incluso en ese apartado, el juego lee a los viejos clásicos, cuando superar pantallas, una a una, exentas de *scroll*, tenía toda la gracia del mundo.

Por simplificar la acción y facilitar su realización, no existe un solo *scroll* en todo el juego. Hay, eso sí, lecturas temporales al CD para ver una *intro* o una pista (que necesita del Quicktime for Windows) que alivie a la cucaracha encantada. Por lo demás, la sencillas artimañas necesarias para terminar el juego pueden dejar fascinados a los que, cada vez más, ven cómo en la mayoría de producciones nos llenan la cabeza con cientos de teclas y absurdas misiones, nacidas de una intención loable de evolucionar que acaba convirtiéndose en un sinsentido siniestro.

Bad Mojo sólo corre bajo Windows 3.1 o superior (incluido Windows 95) y requiere un mínimo de 8 Mb de RAM, 20 Mb de espacio libre en disco duro y un procesador 486/66MHz o superior.

Pulse Entertainment lanzará en un futuro una conversión para PSX que, suponemos, no diferirá de ésta en desarrollo y diversión.

El juego supone un punto de inflexión claro y un remate definitivo a los profesionales que buscan en los polígonos y demás formas geométricas su tabla de salvación para darse a conocer masivamente. *Bad Mojo* demuestra que sólo hace falta una buena idea y saber plasmarla con la seriedad suficiente. Este ejercicio repugnante de insectos en movimiento es la prueba.





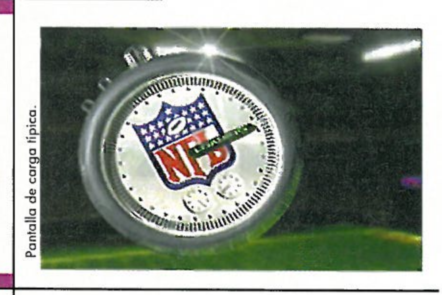
"The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved."
NBA

por Carlos Ballester

NFL Gameday

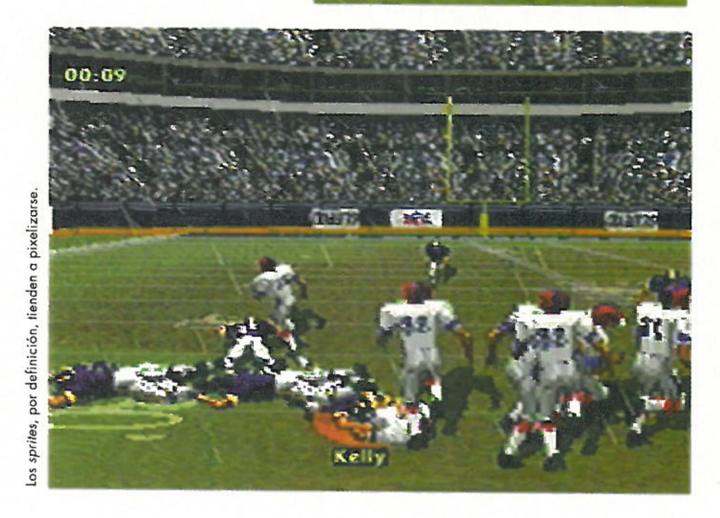


El terreno está embarrado por la acción de la lluvia.


Pantalla de carga típica.

Nombre original :	NFL Gameday
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Sony Interactive
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM



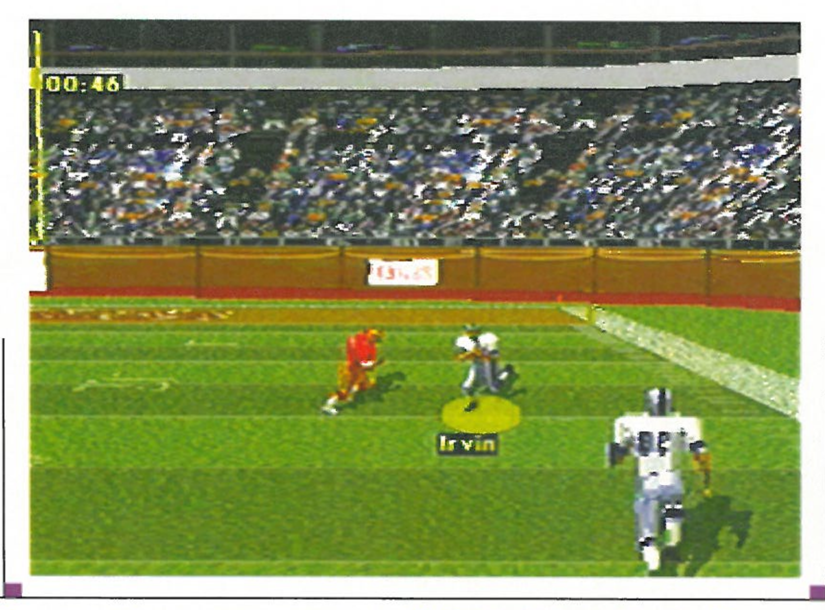


Los *sprites*, por definición, tienden a pixelizarse.

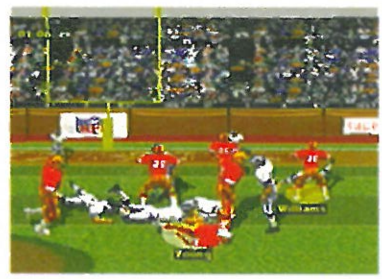
Al pan pan y al vino vino. El género de los simuladores de fútbol americano no parece que vaya a sufrir un gran revés con la entrada de los nuevos sistemas. Se prevee una llegada masiva de programas, como ocurrió en los sistemas de 16 bits, que prologaron al que hoy es, sin duda, el más grande de cuantos han existido: *John Madden American Football*, de Electronic Arts, para Mega Drive.

Este cartucho sentó las bases con su particular puesta en escena de la acción y un *parser* de manejo sencillo de aprender y ejecutar. Además, el acceso a las diferentes estrategias, formaciones y jugadas, se hacía automáticamente con sólo pulsar un botón. Su ejecución posterior también era extremadamente simple, lo que permitía realizar complejas combinaciones de ataque y defensa.

Esta fue realmente la piedra angular que masificó la afición por este tipo de juegos, que no por el deporte original. Después, Sega nos inundó con su *Joe Montana Football*, que no llegaba a los niveles de espectáculo del *hit* de Electronic Arts. Fue un buen intento, que acabó convirtiéndose en segundo plato de todas las mesas, salvo en su innovadora secuela, apellidada *Sports Talk*, donde un comentarista nos radiaba el partido y las







Evidentemente, Sony ha respetado los nombres originales de los jugadores profesionales de la NFL.





incidencias más importantes. Un gran esfuerzo para el terrible chip de sonido de Mega Drive.

NFL Gameday es de Sony, como lo fue antes *Total NBA 96* y lo será en el futuro *NHL Face Off*. Esto garantiza al público una realización técnica correcta de antemano. En este caso, han optado por crear un entorno tridimensional, con los presumibles polígonos para conformar la escena global, pero manteniendo los *sprites* como alma del juego.

Ampliaremos nuestra vista y las texturas mantendrán la compostura sin pixelarse demasiado; pero los jugadores, amén de estar peor animados, se convertirán en un batiburrillo de colores, que pocas veces será diferenciable.

Respetando las normas básicas, *NFL Gameday* es un agraciado seguidor de los conceptos del *John Madden* de EA Sports, otrora Electronic Arts, lo que garantiza una facilidad de manejo que, esperamos, estará en consonancia con una realización técnica y gráfica correcta.

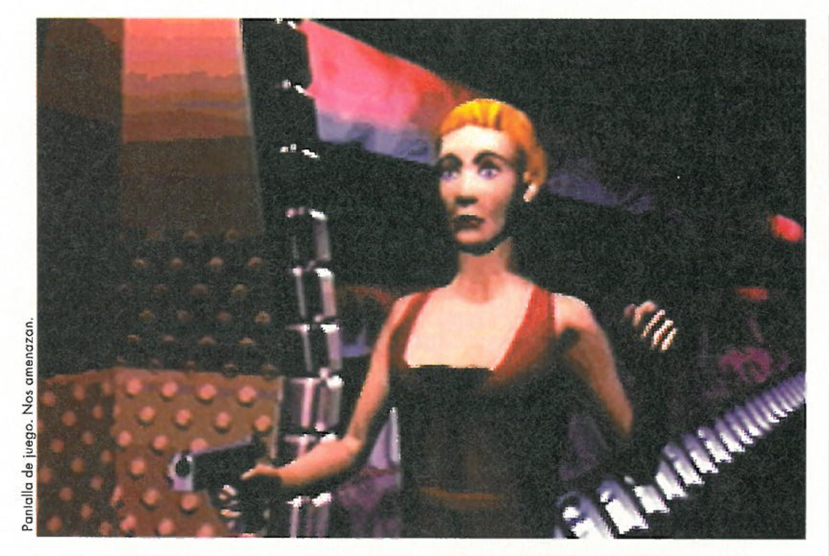
Sony, a través de su división en España, conoce los gustos de los consumidores de nuestro país y sabe que, tras la tempestad de programas japoneses (que no supieron contactar con la sensibilidad general), debe llegar la calma de los desarrollos localizados y las disciplinas deportivas de más éxito que aseguren, por qué no decirlo, unos cuantiosos beneficios que justifiquen el lanzamiento oficial de un juego. Los demás, los que no crean ser rentables, descansarán en las estanterías de alguna tienda de importación, sin mayores pretensiones que llegar a esos jugadores ya expertos y perfectos conocedores de sus gustos.

NFL Gameday parece ser el primer gran título de un desembarco masivo de simuladores deportivos.

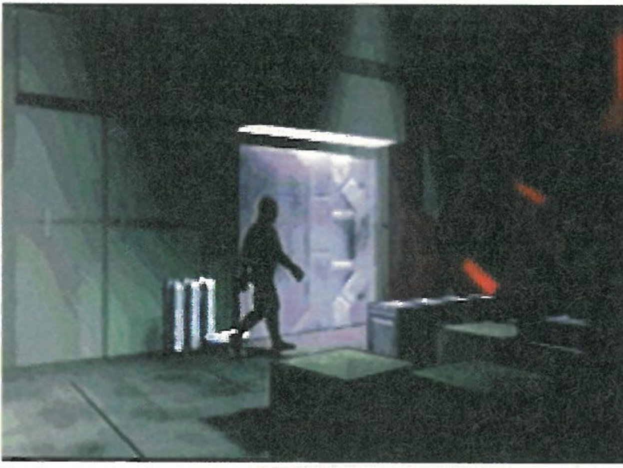


por Carlos Ballester

Cyberia


Pantalla de juego. Nos amenazan.







Nuestro protagonista podrá moverse, únicamente, en los lugares elegidos por los programadores. Eso sí, las pantallas son bonitas.

Nombre original : Cyberia
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Interplay
Programación : Xatrix
Soporte : CD-ROM

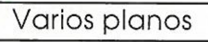
Los desarrollos para PC comienzan a llegar irremediablemente a las consolas. Aventuras, arcades de habilidad, algunos plataformas o juegos de lucha. Todos vale cuando se trata de revivir las glorias ajenas.

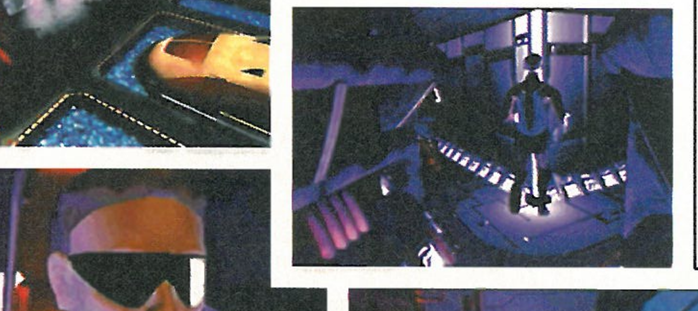
Cyberia, por tanto, es un vestigio del PC, nacido de las técnicas en CD que permiten el almacenamiento masivo de datos, de miles de pantallas, músicas y fases.

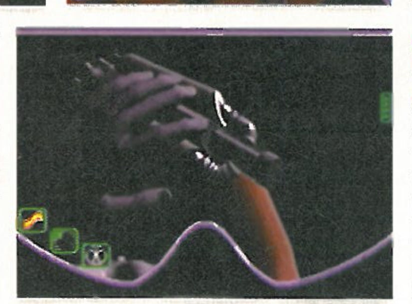
Además, el programa refleja algunos de sus fallos más clamorosos, heredados de los *7th Guest*, *Myst* y compañía, cuando la interacción del jugador con la pantalla es enormemente limitada por fuerzas mayores.

El soporte CD permite grandes posibilidades, pero engordar los gráficos hasta hacerlos espectaculares sólo lleva a una sensación de cansancio, haciendo el juego monótono: algo normal, si

Varios planos











El nivel gráfico del juego es elevado. Su desarrollo, después, depende de nuestros gustos más o menos reposados. Un título muy de PC.



En el desarrollo general, de aventura, se intercalan fases arcades, sencillos matamarcianos de poco mérito. De esta forma, oxigenan la paraplejia habitual.

tenemos en cuenta que nos limitamos a hacer lo mismo, una y otra vez, hasta pasar el obstáculo. Esos juegos, que tienen antecedentes claros en los *Dragon's Lair* de Ready Soft, suelen caer en el baúl del olvido por las pocas oportunidades que deja el programa a la intuición o sentido deductivo. Cuando se descorazona de esa forma al usuario, sólo queda el aburrimiento.

Cyberia, al menos en su versión PC y por lo poco que hemos visto de PlayStation, recoge ese testigo de grandes gráficos y acciones esquemáticas, sencillas y que se repiten cada poco tiempo. Al fin y al cabo, es bastante *Another World* (de Delphine Software) en el modo de pasar pantallas y adversidades.

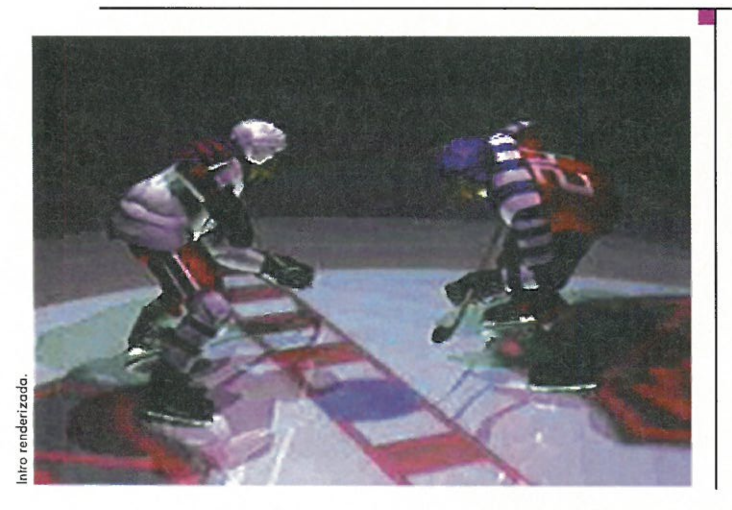
Si tienen éxito entre los usuarios de PC, quiere decir que en las consolas de 32 bits debería pasar algo parecido. Ya veremos.



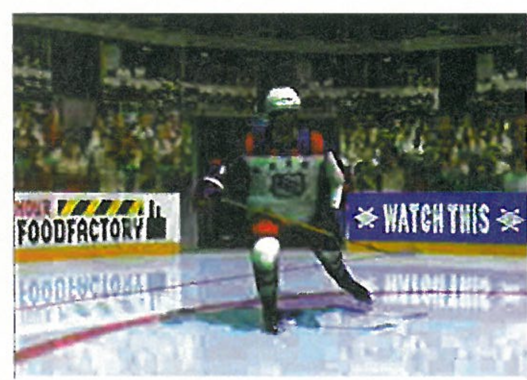


por Javier S. Fernández

NHL Face off



Intro renderizada.



Fotogramas de diversos cinemas (izquierda y arriba). Muestras de diferentes ángulos de visión (capturas inferiores).





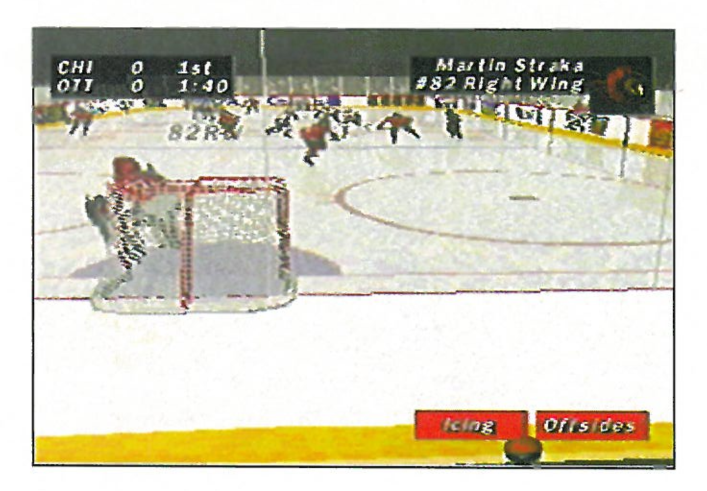


Nombre original :	NHL Face Off
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Sony Interactive
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Pese a que desde el punto de vista europeo puede parecer extraño, el fenómeno del hockey sobre hielo en EE.UU. y Canadá es perfectamente equiparable al que vive el resto del planeta con el fútbol.

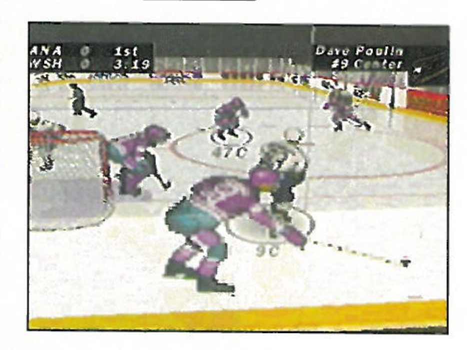
Si innumerables son los títulos basados en el llamado deporte rey (ver reportaje en **ÚLTIMA 11**), no son menos los realizados tomando como referencia el hockey americano, si bien esta productividad se ha visto representada en la mayoría de los casos, y salvo honrosas excepciones, por títulos ciertamente pésimos e insulsos (léase *Brett Hull Hockey* de Accolade, *Hit the Ice de Taito* o *Super Slap Shot* de Virgin, entre muchos otros).

Sin embargo, y adquiriendo un talante más optimista, hay que

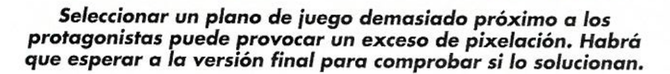


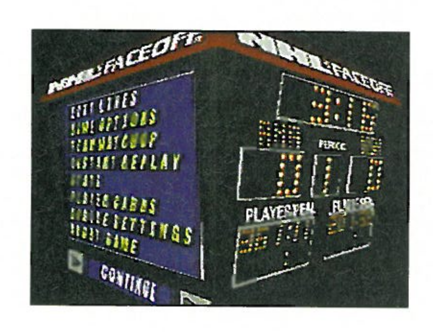









Seleccionar un plano de juego demasiado próximo a los protagonistas puede provocar un exceso de pixelación. Habrá que esperar a la versión final para comprobar si lo solucionan.

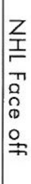


acordarse de la más honrosa de las excepciones, el magnífico *EA Hockey* (1991) de Electronic Arts y sus innumerables e igualmente conseguidas secuelas, tanto para Mega Drive como para Súper Nintendo.

NHL Face Off ha sido realizado por la división americana de Sony y se convierte de esta manera en el primer simulador de hockey para PlayStation. Diseñado con las tan en uso técnicas poligonales, la compañía ha dotado al programa de una particular concepción, utilizando los citados gráficos en la presentación de la superficie de juego y demás elementos de la cancha, conjuntamente con *sprites* en 2D a la vieja usanza, que proporcionan una mayor rapidez y sensación de manejo sobre los movimientos de los jugadores.

Asimismo, y tal y como marca la trayectoria de los últimos títulos deportivos realizados para consolas de 32 bits, Sony ha incluido la posibilidad de disfrutar del juego desde diferentes ángulos de visión, ajustando el tamaño y disposición de los *sprites* al punto de vista elegido. Una posibilidad vagamente intentada en ciertos títulos para Súper Nintendo que, obviamente, fracasaron ante las inevitables limitaciones de los 16 bits.

Es ésta una apuesta necesaria para el mercado americano, que tendrá reflejo en el continente europeo, donde el precedente de *EA Hockey* hace concebir esperanzas. Aunque la popularidad de la NHL queda aún muy lejos de otras ligas como la NBA o la NFL.

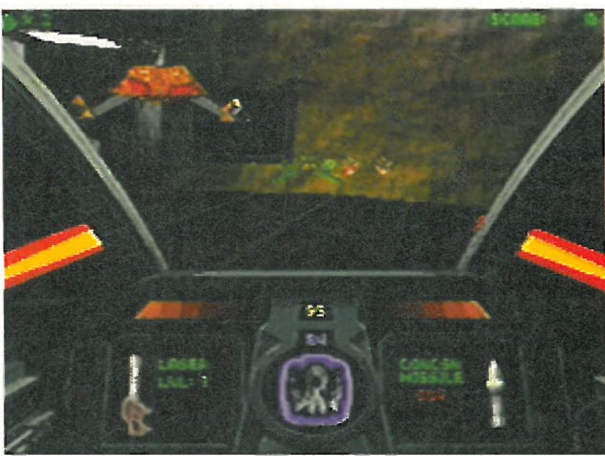


por Carlos Ballester

Descent



Reflejos rojos en la pared para descargas energéticas rojas.





Divertido



El programa de Interplay es uno de los últimos juegos que más furor ha causado entre los usuarios de PC, empachados de *Doom, Rise of the Triad* o los *Nukem Dukem 3D*. Un concepto similar en apariencia, que cambia por completo su desarrollo, incorporando lujosas innovaciones de cierto mérito.

Descent, de este modo, protagoniza una fiebre de parecidos síntomas, pero con distinta medicación, por su caracter leve, que lleva al usuario de PC que juega con él a buscar niveles avanzados fabricados con depuradas herramientas de diseño.

De este modo, un único juego puede ofrecer infinitas posibilidades, dependiendo de las múltiples fases que tengamos.

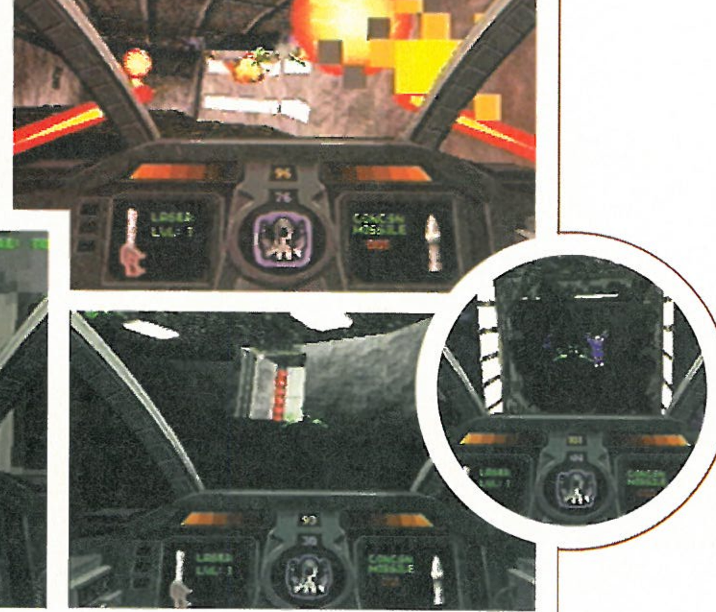
El programa tiene su razón de ser dentro de una serie de laberintos en los que se esconden unos personajes azules que debemos, *mayormente*, liberar de algunas garras opresoras. Para que el asunto tenga más morbo, se han dispuesto numerosos enemigos que hay que derribar con misiles o balas.

El eje fundamental que diferencia a *Descent* de *Doom* es un manejo más difícil. Es éste un detalle fundamental que lo diferencia y deja a mitad de camino entre un arcade



Nombre original :	Descent
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Interplay
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM





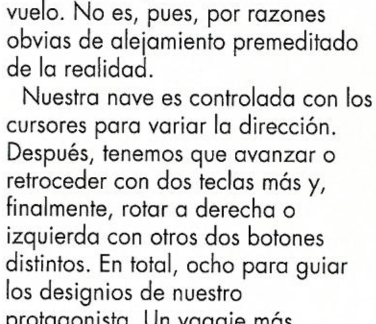




Los 'medio pitufos' que nos esperan brazos en alto son nuestro objetivo inmediato en el programa. Como en los viejos desarrollos al estilo Choplifter, tenemos que salvarlos con rapidez.







convencional y un simulador de vuelo. No es, pues, por razones obvias de alejamiento premeditado de la realidad.

Nuestra nave es controlada con los cursores para variar la dirección. Después, tenemos que avanzar o retroceder con dos teclas más y, finalmente, rotar a derecha o izquierda con otros dos botones distintos. En total, ocho para guiar los designios de nuestro protagonista. Un vagaje más complejo que el exhibido por ttítulos de la misma estirpe que, sin embargo, tienden a complicarse cada vez más como los *Dark Force* (donde podemos mirar arriba y abajo o saltar y agacharnos).

Descent 2

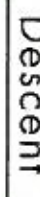


La segunda parte del clásico para PC está a punto de salir al mercado en CD-ROM. No cambia mucho.

Descent cuenta con un enorme parque de adeptos que lo siguen allí donde llega. PlayStation es su próximo puerto, en el que debe ofrecer maneras similares, o mejores, que las de PC, con variadas vistas y mejorando la calidad de las texturas y la resolución de pantalla.

Beneficiándose de ciertas ventajas de la máquina, *Descent* cuenta con depurados efectos de luz, que acompañan a los láser en su recorrido hacia el objetivo.

Por tanto, es de esperar una cierta mejora, que no sabemos si se producirá, tras ver la escasa versión beta a la que pudimos acceder.



Nombre original : Myst
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Sony Interactive
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



El programa de PlayStation fue lanzado en Japón hace un año.

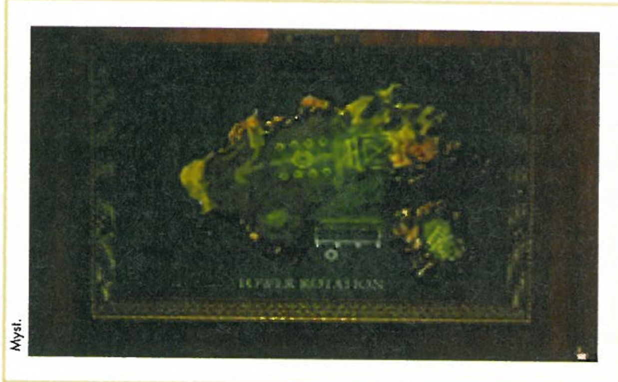


Myst es uno más de los nuevos programas que son traducidos íntegramente, tanto textos como diálogos.

Los videojuegos son una afición de caracter mundial, un idioma común en el que pueden hablar muchos usuarios de cientos de países. Como la música, es posible comprender el argumento sólo con cargar el juego y aventurarnos en una primera partida.

El problema llega cuando la complicación del desarrollo nos exige la comprensión de una serie de pistas que nos dan en forma de textos o diálogos entre los personajes. Estas conversaciones en tiempo real y las introducciones que nos ubican en un argumento son, en este momento, el común denominador de la mayoría de juegos. El problema de esas ventajas que ofrecen los nuevos sistemas tiene un nombre: la traducción.

Desde tiempos inmemoriales, cuando las primeras aventuras conversacionales (como *The Hobbit* o *Gremlins* y las *scummnianas* de Lucas Film: *The Labirynth, Maniac Mansion* o *Zak McKraker*) se abrían paso, al usuario hispano solo le quedaba la esperanza de comprar un diccionario de inglés y aventurarse en el juego. Eso sí, sin llegar a exprimir por completo las sensaciones que los


Myst.


Myst.


Myst.

Myst.

textos, con aquellos primitivos gráficos, podían expresar. Eran años de imaginación, donde los jugadores ponían más de lo que recibían por parte del programa. Incluso se produjo la paradoja de que producciones españolas, con miras a una exportación más fácil, aparecían en el mercado con menús y textos en inglés.

Pocas fueron las excepciones que confirmaron la regla. Sólo *Gremlins*, de Spectrum, tuvo una meritoria conversión al castellano que los años han sabido poner en su sitio de ventas, juego y críticas. Los usuarios se lanzaron al nuevo género con ganas y surgieron intentos patrios por hacer de las aventuras conversacionales un género prolífico y masivo. AD, la compañía española liderada por **Andrés R. Samudio**, realizó buenas interpretaciones con gráficos ajustados pero enormes posibilidades de diversión: *La Aventura Original* (*remake* 15 años después), *Los Templos Sagrados*, *Cozumel*, *La Guerra de las Vajillas*, etcétera. Un catálogo respetable que tuvo la mala suerte de nacer cuando en el resto del mundo ya se evolucionaba hacia el ejemplo de Lucas Arts con *The Secret of Monkey Island* o *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Era la entrada de los grandes juegos de PC. Esto provocó una localización más sistemática de nuestro idioma. La facilidad de manipular las fuentes y el soporte sobre el que se grababa para consumo de los usuarios, hizo indispensable a principios de los noventa la traducción de los juegos para lograr una aceptación mayor.

Pero fueron las consolas las que arrasaron en el mercado; los cartuchos se vendieron a cientos. Todos, evidentemente, con el inglés como esqueleto fundamental, a excepción de algunos desarrollos europeos que incluían francés, alemán y, finalmente, español. Se creó así un nuevo mercado de productos que aparecían por defición en inglés. Nadie levantó la



voz y comenzaron a llegar los problemas.

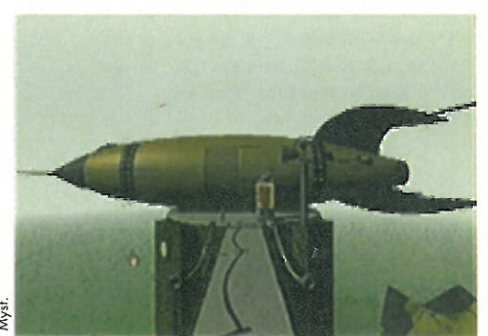
Las primeras aventuras para consolas de caracter masivo se llevaron a cabo sobre traducciones originales al inglés desde el japonés. La principal diferencia de este nuevo mercado radica en el cambio de eje de actuaciones, que se mueve de Estados Unidos y el Reino Unido con los ordenadores personales a Japón con las consolas. Esto supuso que todos los programas fueran, obligatoriamente, traducidos al inglés. La segunda traducción, por lo tanto, dependía directamente del número de ventas que la distribuidora nacional asegurara. En el caso de *The Legend of Zelda*, Nintendo Japón obligaba a Erbe a comprometerse con una cantidad mínima que, en aquél momento, era impensable. El resultado fue la aparición del cartucho en inglés, mientras el resto de Europa disfrutaba de sus particulares traducciones.

Por lo tanto, la entrada de los cartuchos eliminó la posibilidad de traducciones fiables, salvo en los casos en que los propios productores contemplaran esa posibilidad. El Mega CD comienza su andadura con las mismas premisas que regían el mercado. Productos como *Night Trap* o *Double Switch* necesitaban de una traducción, que no doblaje, para entender por completo su esencia. Se llegó al condenable hecho de ver cómo títulos doblados en inglés, cuya comprensión de diálogos era indispensable para jugar, se distribuían y traducían aleatoriamente. Aventuras en inglés y arcades en español.

El Mega CD nació y murió en pocos meses, los justos que necesitó Sega para cargarse el invento con juegos de poco mérito. Comenzaron a sonar los tambores lejanos de los 32 bits, de la Saturn y PlayStation.



Myst.



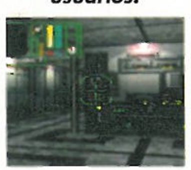
Myst.





Defcon 5.

Defcon 5 es un ejemplo de traducción de textos y pantallas. Sin duda, estas nuevas formas de trabajar repercuten en el interés de los usuarios.







Un buen ejemplo

Myst es un juego que no utiliza textos en pantalla mientras nos movemos por el mapa de la isla. Sin embargo, estos sí aparecen en las pistas que recogemos a lo largo del camino y que nos ofrecen misterios que resolver con ciertas dosis de inteligencia y capacidad deductiva. La traducción, afortunadamente, se ha llevado a cabo un año después de su lanzamiento oficial en Japón. Nó hay que olvidar que *Myst*, antes que nada, fur un programa de PC CD-ROM.

Sega y Sony apuestan decididamente por el soporte CD.

Afortunadamente, con la entrada oficial de estos sistemas, y cuando todos espérabamos una conducta exacta a los cuatro años anteriores de desprecio por el cliente, Sony, principalmente, inicia una campaña de traducciones simultáneas de todos sus juegos susceptibles de necesitar esta medida. *Discworld* (sólo los textos de pantalla), *Krazy Ivan*, *Defcon 5* o *Myst*, inauguran esta andadura. Ya no se miran (eso al menos parece) las ventas necesarias: su traducción y doblaje se toman como un gasto necesario más de su puesta en el mercado.

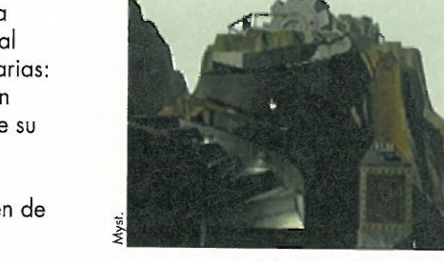
De este modo, jugar con programas traducidos, al margen de suponer una garantía oficial, suaviza el desarrollo e invita al usuario a sumergirse por completo en su argumento.

Es difícil pensar en un mercado que impida disfrutar de una aventura en toda su extensión, cuando su precio medio es de 8.000 pesetas, sin exigir a cambio algunos sacrificios. Es difícil pensar que, con el alto grado de conocimiento de los nuevos usuarios, estos se conformen con programas en inglés si conocen las ventajas de una buena traducción. Todos aquellos que crean que la traducción y doblaje de textos es un gasto innecesario, deben replantearse cuál es su cometido en este sector, porque servir al usuario, entre otras cosas, exige esfuerzos de este tipo.


Myst.



Myst, de todas formas, tiene pocos mensajes en pantalla, pero las pistas, al menos, están traducidos. De esta manera, se disfruta más.


Myst.




Krazy Ivan.

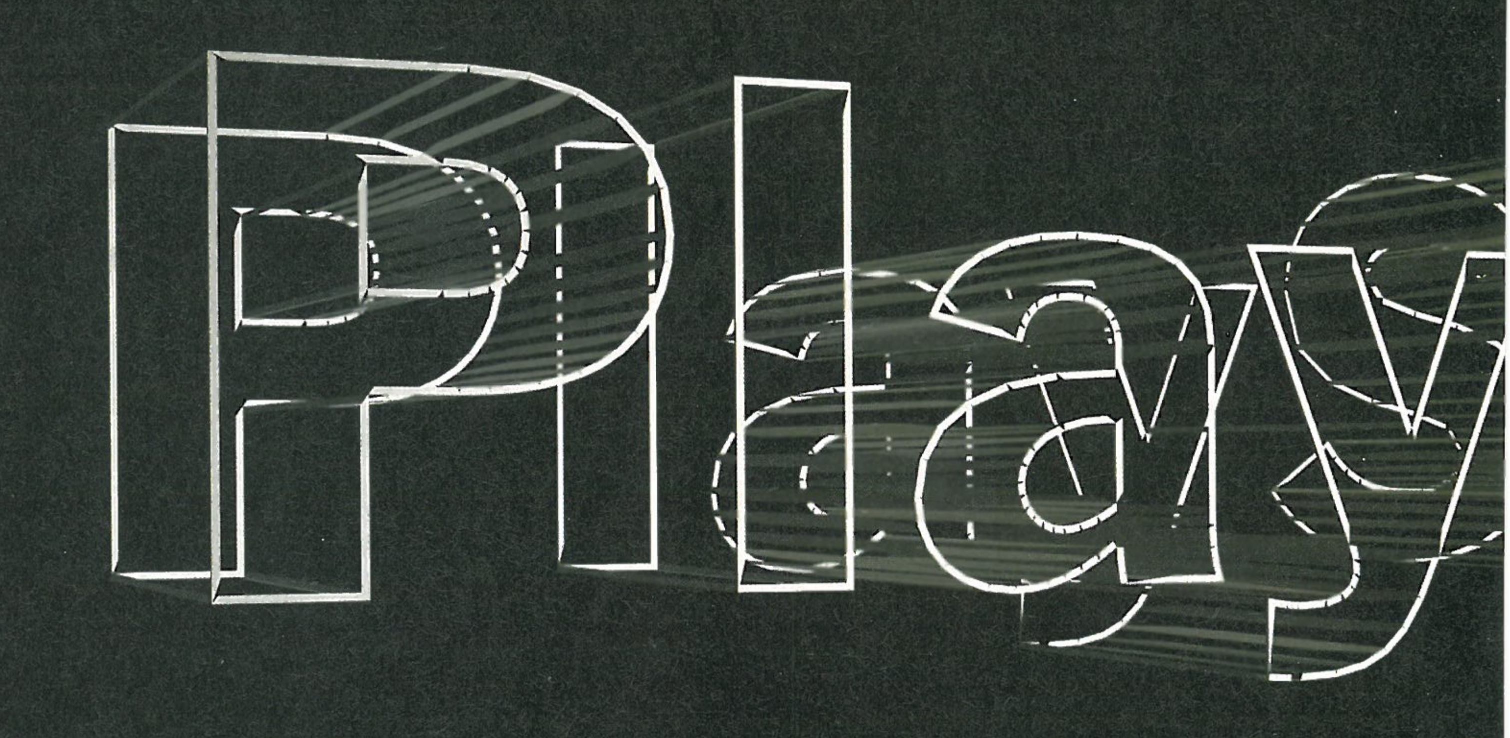

Krazy Ivan.

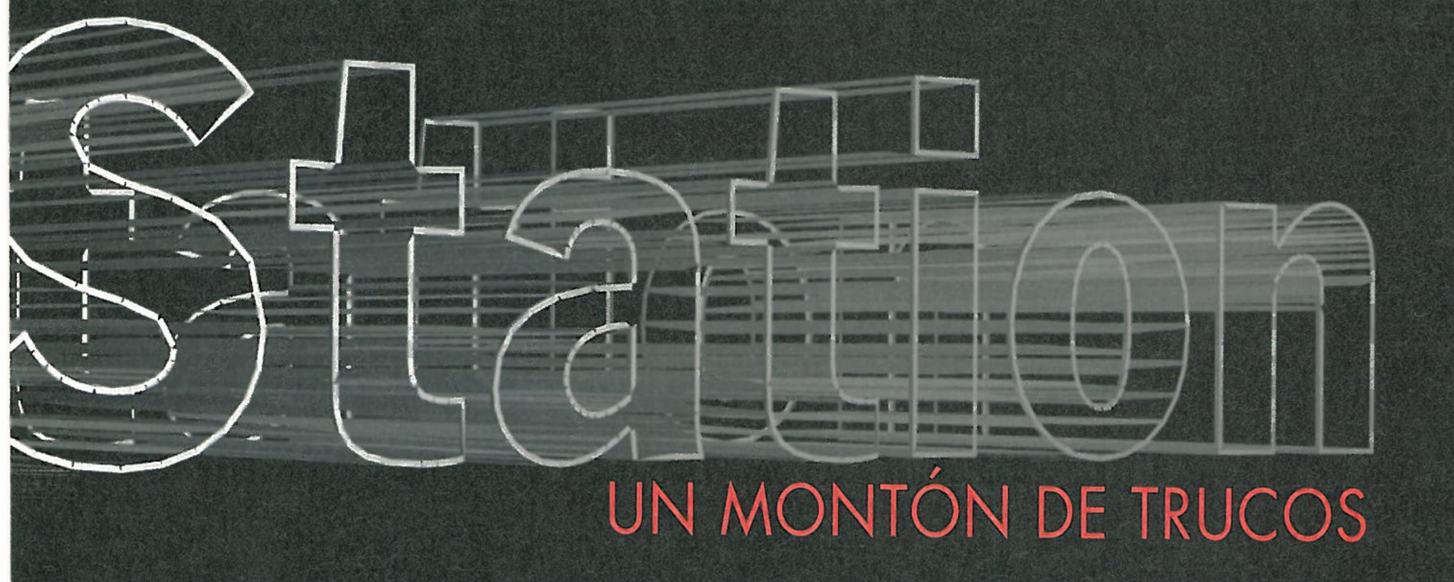

Krazy Ivan.



En Krazy Ivan los diálogos fueron traducidos y localizados expresamente para que el público español se identificara con las bromas.




Play



UN MONTÓN DE TRUCOS

Lo prometido es deuda. Después del repaso efectuado en el número pasado nuestra revista a algunos de los trucos más interesantes para juegos de Saturn, le toca ahora el turno a una buena muestra de los títulos más representativos de la máquina de Sony.

Si bien **ÚLTIMA GENERACIÓN** seguirá manteniendo su línea de no dedicar por el momento una sección fija a este apartado en concreto, debemos anunciar que, sin duda, será una iniciativa que muy posiblemente repetiremos en un futuro con una cierta frecuencia.



Twisted Metal

Passwords

○△□○○	Nivel 2	(Warehouses)
✕□□○△	Nivel 3	(Freeways)
✕△□○□	Nivel 4	(River)
✕□△△△	Nivel 5	(Suburbs)
□△✕○✕	Nivel 6	(Rooftops)

Pantalla de *password*.

Nivel Rooftops.

Nivel Warehouses.

Nivel Freeway.

Inmunidad

Energía al máximo.

□△✕_○

Vista aérea

Vista de helicóptero.

○○△✕_

Contra todos

Todos los vehículos.

□△○□□

Lucha final

Último escenario.

△✕○□△

Introducir los códigos en la pantalla de pasword.

* El símbolo "_" representa un espacio.

Raiden Project

Continuaciones infinitas



Pantalla de menú.



Menú miscellaneous.



Free Play en menú miscellaneous.



Modo de juego Free Play.

Desde el menú principal, acceder a la opción miscellaneous y presionar simultáneamente:

□○△✕

Ahora, además de poder seleccionar 3, 6 ó 9 *continues*, podemos acceder al modo de juego libre.

Cyber Sled

Cinco nuevos vehículos



Pantalla de título.

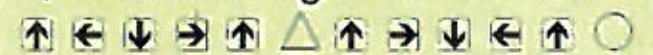


Cinco nuevos vehículos.

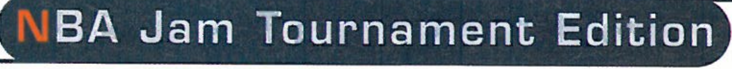


Trineo del Dr. Heintz.

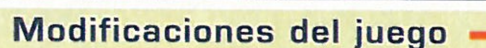
En la pantalla de título, y trás escuchar el sonido "Cyber Sled", teclear la siguiente combinación:



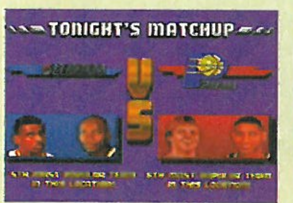
Si la realizamos, bien oiremos una explosión. Al seleccionar vehículo, hacer *scroll* hacia la derecha y encontraremos cinco nuevos vehículos.



NBA Jam Tournament Edition



Modificaciones del juego



Realizar la combinación...

...antes de que aparezca el mensaje.

En la pantalla Tonight's Matchup, introducir la clave antes de que aparezca el mensaje "LoadingGame".

Fire Ball



Balón de fuego desde el comienzo.

↓ → → ○ △ ←

Cabeza Mamut

Cabezones.

□ △ ○ ✕ cinco veces

Modo Baby

Jugadores de un palmo.

□ ○ cinco veces

Modo Rainbow



Lanzamientos estratosféricos.

↑ ↓ ↑ ↓ → ↑ ○ ○ ○ ○ ↓

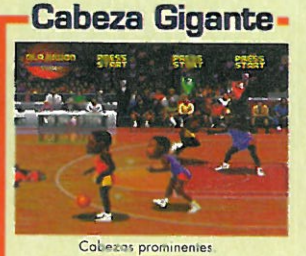
Porcentaje



Un recuadro muestra del porcentaje de tiro.

↑ ↑ ↓ ↓ △

Cabeza Gigante



Cabezas prominentes.

□ ✕ ○ △ cinco veces

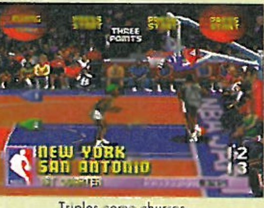
Defensa



El mensaje confirma la combinación.

→ ↑ ↓ → ↓ ↑

Triples



Triples como churros.

↑ ↓ ← → ← ↓ ↑

Puntería

Aumenta el porcentaje espectacularmente.

← → ✕ ○ ○ ✕

Mates

Mates desde cualquier punto del campo.

→ → ← → ✕ ✕ →

Loaded

Munición, potencia y energía infinita



Hacer ***pause*** y realizar combinación.



En el menú aparecen nuevas opciones.

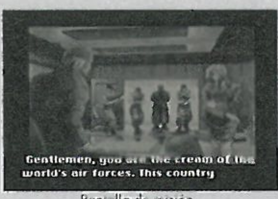
Munición infinita.

Hacer pausa durante el juego y presionar simultáneamente L1+L2 durante diez o más segundos. Posteriormente:

↓ → ○ ← → ○ Munición
→ → ← ↓ ↓ ↑ △ ○ Energía
↓ → ↓ → △ Potencia Armas

Air Combat

Cambio de color



Pantalla de misión.



Realizar el truco antes de su aparición.



En esta pantalla introducir combinación.



Un pequeño logo confirma el truco.

Despues de la pantalla de misiones, y antes de que aparezca el logo del juego con el mensaje "now loading", presionar R1+○ ; accedemos a una pantalla con unos CDs rebotando y presionamos ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → **R1**. Un pequeño logo en la esquina inferior izquierda confirma la combinación.



Color habitual.



Nuevo color.


Combate con nuevo color.

Juego Oculto



Pantalla de misión.



Realizar el truco antes de su aparición.



En esta pantalla introducir combinación.



Un pequeño logo confirma el truco.

Realizamos la operación anterior presionando en esta ocasión ↑ ← ↓ → . Un pequeño logo en la esquina inferior izquierda confirma la combinación. Presionar **select** para volver al menú principal (con la opción title) y seleccionar *1 player game continue*. Finalmente, accedemos al juego oculto.

Assault Rigs

Todas las armas



Mensaje afirmativo

Durante el juego (sin hacer pause) pulsar:

← → ← ← → ← → →

↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↓

El mensaje "Max Weapons Added... oh yes" confirma la combinación.



Todas las armas a nuestra disposición.

Nive



Password Nivel 42:

3D Lemmings

Passwords

Clave	Nivel	Clave	Nivel	Clave	Nivel
BLIMBING	02	QUINCUNX	19	DISPLODE	37
FANAGALO	03	TARLATAN	20	RACAHOUT	38
DRICKSIE	04	GUMMOSIS	22	ORGULOUS	39
KURTOSIS	05	PRODNOSE	23	DUNCEDOM	40
GREGATIM	06	NGULTRUM	24	GEROPIGA	42
WALLARCO	07	COTTABUS	25	BONTEBOK	43
AVENTAIL	08	BEDAGGLE	26	EMPYREAL	44
GAZOGENE	09	EPICALYX	27	LANGLAUF	45
JINGBANG	10	HOMALOID	28	NANNYGAI	46
DIALLAGE	11	LALLYGAG	29	SARATOGA	47
BUNODONT	12	BILABIAL	30	QUINTAIN	48
NAINSOOK	13	CACOFOGO	31	MUSQUASH	49
YAKIMONA	14	METAVURT	32	ZOMBORUK	50
FUMITORY	15	SLOWBURN	33	SKILLING	51
CINGULUM	16	PELLUCID	34	WOBEGONE	52
BESLAYER	17	MAKIMONO	35	BINDIEYE	53
ANABLEPS	18	KHUSKHUS	36	FRAXINUS	54


Nivel 9, Gazogene.


Nivel 16, Cingulum.


Nivel 40, Duncedom.

42 Inmunidad


○ ✕ △ ○ △ □


Mensaje de confirmación.

Durante el juego (sin hacer pause) pulsar:

← ✕ ← ✕ ← ← ✕
→ ✕ → ✕ ✕

El mensaje "Invincible! Yes, indeedy" confirma la combinación.


Indestructible.



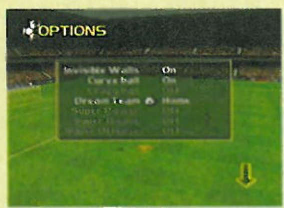
Fifa 96

Varios


Hacer pause durante el juego.



En Options realizamos la combinación.



Menú oculto.

Hacer pause durante el juego e ir al menú Options. Allí ejecutamos la combinación y regresamos al menú. En la opcion Resume Game pulsamos □ y accedemos al menú oculto para activar la opción.

MURO INVISIBLES

MUROS INVISIBLES
✕ ✕ ✕ △ □ □ □ △

BALÓN CON EFECTO
△ □ ✕ △ ✕ ✕

SUPER ENERGÍA
△ □ △ △ △ △ △ △ △ △

EQUIPO ESTÚPIDO*
□ △ ✕ □ △ ✕

SÚPER ATAQUE
□ □ □ □ □ △ ✕

SÚPER DEFENSA
△ △ △ △ △ ✕ △

CHUTAZO
□ △ □ ✕ □ △

SÚPER GOL
□ □ □ □ □ △ △ △ △ △

* Para activar esta opción deberemos seguir los siguientes pasos: introducir el código de la forma anteriormente citada. Despues, abandonar el juego y acceder al menú Options del menú Principal, en el que encontraremos las siguientes opciones de juego:

MODO FORMAL
□ △ ✕ □ △ △ ✕ △

MODO FEDERACIÓN
□ △ ✕ □ △ △ ✕ ✕

DUO DINÁMICO
□ △ ✕ □ △ △ △ □

PALETA DE COLORES ORIGINAL
□ △ ✕ □ △ △ △ ✕

INVISIBLE
□ △ ✕ □ △ △ ✕ □

DREAM TEAM
□ □ △ △ ✕ ✕ □ □

EQUIPO ELECTRONIC ARTS
□ △ ✕ □ △ △ □ □

BALÓN LOCO
✕ □ △ ✕ ✕ △ □ ✕


Muro invisible.


Jugadores invisibles.



Menú principal.



Nuevas opciones en el menú Options.

Destruction Derby

Circuito Oculto



Selección de carrera.



Introducir clave.



Nuevo circuito.



Las ruinas del monasterio al fondo.

Para acceder al circuito oculto, Ruined Monastery, deberemos seleccionar el modo de juego Wreckin Racing/championship e introducir la clave REFLECT! Al volver al menú, encontramos una interrogación en su lugar.

Coche Indestructible



Siempre en el modo championship.



Introducir la clave.


Vehículo completamente indestructible.

Utilizando el sistema ya citado, e incluyendo la clave !DAMAGE!, nuestro vehículo se tornará indestructible.

Doom

Todas las Armas


Todas las armas a nuestra disposición.

Durante el juego, hacer pause y realizar la siguiente combinación:

✕ △ L1 ↑ ↓ R2 ← ←

Inmune


Inmune a los ataques.

Durante el juego, hacer pause y realizar la siguiente combinación:

↓ L2 □ R1 → L1 ← ○

Vista Rayos X


Vista normal.


Vista con Rayos X.

Durante el juego, hacer pause y realizar la siguiente combinación:

L1, R2, L2, R1 → △ ✕ →

Nos permitirá ver a través de los muros.

Números atrasados

U 1 PLAYSTATION
SATURN
3DO
JAGUAR
NEO-GEO CD

U 2 La herencia de Pong
Namco: fábrica de sueños
La electrónica del ocio

U 3 SNK, la esencia NEO-GEO
Los primeros Videojuegos

U 4 MSX: El estándar olvidado
ATARI: La obra de John Matieson
Adicción: el mito se rompe

U 5 FER'95: algo se mueve
CD-ROM, el corazón multimedia
Saturn: 7 de Julio

U 6 PHILIPS CD-i
ZX SPECTUM
ATARI LYNX

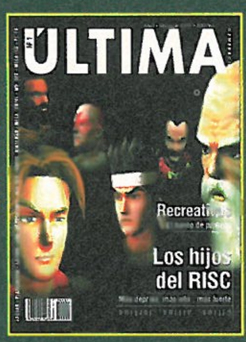
U 7 Sega Amusement World
MPEG

U 8 Virgin Interactive Entertainment
VIRTUA BOY
ULTRA 64

U 9 CEF Divercor
JAGUAR CD
Aquellos maravillosos cacharros

U 10 El videojuego en España
Tetsuya Mizuguchi
Producer de AM3

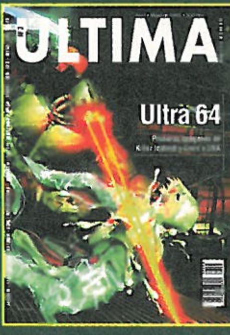
1 Marzo de 1995



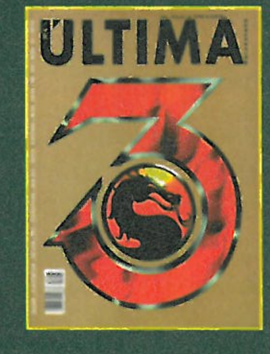
2 Abril de 1995

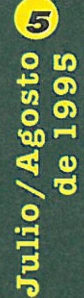






4 Junio de 1995



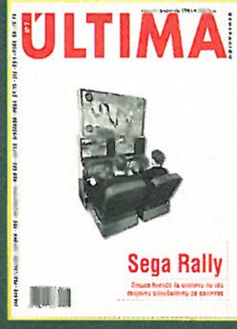




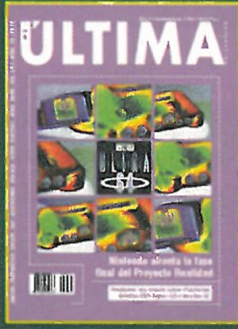
6 Septiembre de 1995



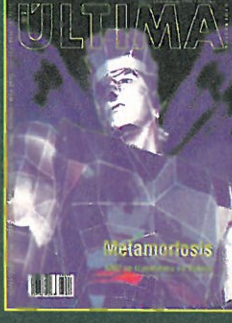




8 Diciembre de 1995



9 Diciembre de 1995



10 Enero de 1996



¡Atención! Pregunta

Desde 1994 **Sandra Bullock** está "***speedica***", y **Mientras Dormías** te ha enganchado en **La Red**.

Pero, ¿sabes que películas hizo antes y cuáles son las próximas sorpresas qué nos reserva la actriz de moda de los 90?

No hace falta ser un cinéfilo para conocer la respuesta. Sólo tienes que comprar la revista CINERAMA y coleccionar el DICCIONARIO de Actores

¡No te pierdas esta oportunidad única!

...y además CINERAMA te ofrece este mes un amplio reportaje sobre la historia de los Oscars a través de sus anécdotas • Un exhaustivo recorrido a las carreras cinematográficas de John TRAVOLTA y Anthony Hopkins • Y las habituales secciones de cine clásico dedicadas en esta ocasión a MARILYN MONROE, Elia Kazan, *Laura*, *El príncipe Valiente*...



CINERAMA te ofrece este mes el quinto capítulo del Diccionario más completo publicado en España. Si te perdiste los capítulos anteriores, ahora tienes la oportunidad de conseguirlos. Tan sólo tienes que llamar al teléfono 564 20 18 o solicitarlo por correo a: CINERAMA C/ Oquendo 14-B. 28006 Madrid.

versión final

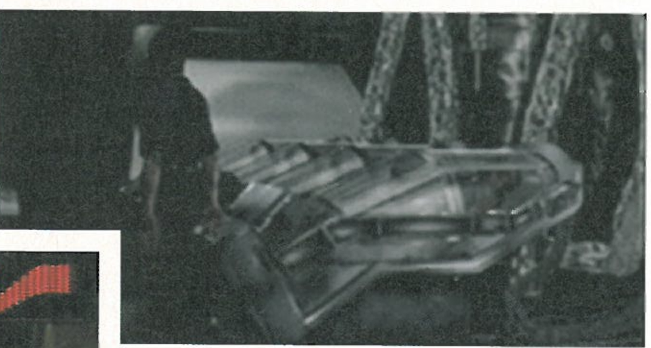
por J. Luis Sanz

Alien **Trilogy**

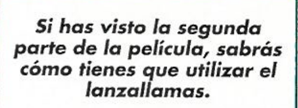
Nombre original : Alien Trilogy
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Acclaim
Programación : Probe
Soporte : CD-ROM











Si has visto la segunda parte de la película, sabrás cómo tienes que utilizar el lanzallamas.

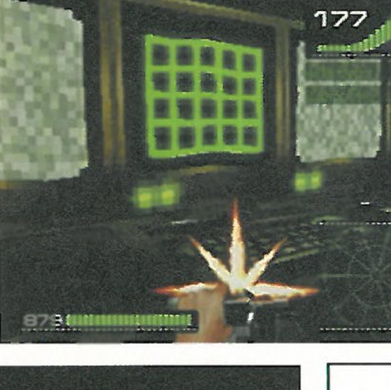


Cámaras de criogenización

Acclaim y, por defecto, Probe, han tenido que tirar del baúl de su imaginación para sacar de donde no había. Y que no se tome esto como una crítica, sino como lo que es: una realidad evidente que ha superado la dimensión de la trilogía cinematográfica.

Recomponemos el comentario. Como recordaréis, la primera película nos lleva hasta una nave, de nombre Nostromo, donde un cuerpo alienígena elimina a seis de los siete pasajeros, sobreviviendo una tal teniente Ripley, que lo destruye lanzándolo por una compuerta del módulo de auxilio. La segunda entrega, *Aliens*, dirigida por James





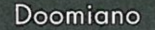




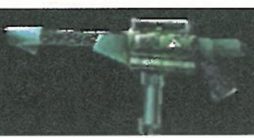


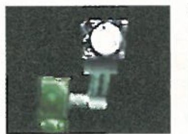
'Terminator' Cameron, reconduce el guión y lo transforma en una guerra sin cuartel contra cientos de animales. Al final, todo acaba con una explosión termonuclear y un androide partido por la mitad. La tercera, vuelve a cambiar el ritmo del baile. El alien toma una forma extraña, por su incubación en un perro, y nos movemos por una cárcel repleta de psicópatas y otras bestias de parecido calibre. Ripley pone fin a los instintos del depredador.

Doomiano















El arsenal disponible no difiere en exceso de lo visto en otros desarrollos del mismo género.

Con este material, Probe ha solucionado el cambalache recogiendo de aquí, e inventando por allí. Mientras una pistola es sacada de la segunda entrega, nos regalan una serie de enemigos, humanos para más señas, que realmente no comprendemos porqué luchamos contra ellos. Es como si, además de los soldados imperiales, en *Star Wars* aparecieran Gremlins. No se comprende muy bien.

Alien Trilogy, por tanto, y en lo que le toca, es un seguidor puntual de las andanzas cinematográficas, de donde se han extraído todos los detalles para conformar una atmósfera mucho más conseguida de lo en un primer momento parecía. Ya sabéis: polígonos, algo de *Doom* y bastante de *Alien*, para satisfacer a los muchos aficionados que tiene el invento.

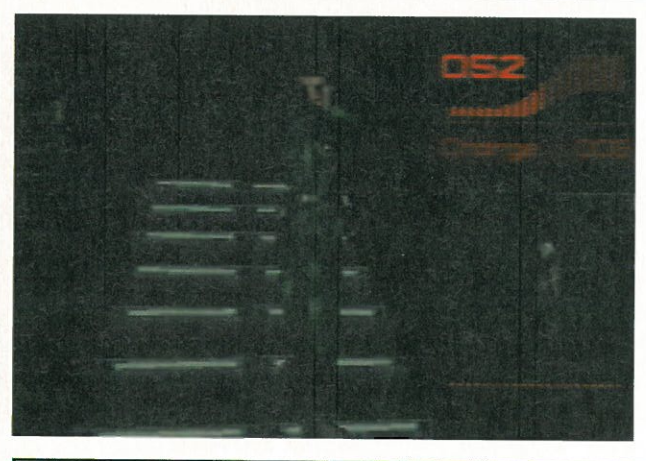
Afortunadamente, el compendio de gráficos y sonidos digitalizados no













Para estirar la vida del programa y justificar tantas fases sin cansarnos de eliminar Aliens, han incluido personajes humanos que, supuestamente, tienen algo contra nosotros.



El colorido y los efectos de iluminación tienen en PlayStation un buen aliado. De este modo, se consiguen ambientaciones más impactantes.

se ha venido abajo por la acción inmisericorde de la jugabilidad.

Al revés, esta ensalada se ha solucionado con acierto en los aspectos técnicos, que superan a muchos ejemplos vistos en los últimos tiempos para PlayStation. Incluso el mismo *Doom* no llega a sus niveles, aunque es comprensible argumentar que, en ese caso, se trata de una simple conversión.

Si en algo destaca precisamente este *Alien Trilogy*, que recuerda al *Aliens versus Predator* de Jaguar, es en la atmósfera que recrea con acierto. Los efectos de iluminación se acompañan con el sonido insustituible del *hud* que detecta los movimientos a nuestro alrededor.

¿Quién es?

Cuando un punto blanco entra en el sensor, un pitido nos avisa cíclicamente. La tensión aumenta y comenzamos a buscar entre las cajas como podemos, entre la media luz general.

Un gran ejercicio de misterio que tiene una sabrosa recompensa en las horas de juego necesarias para completar el programa.

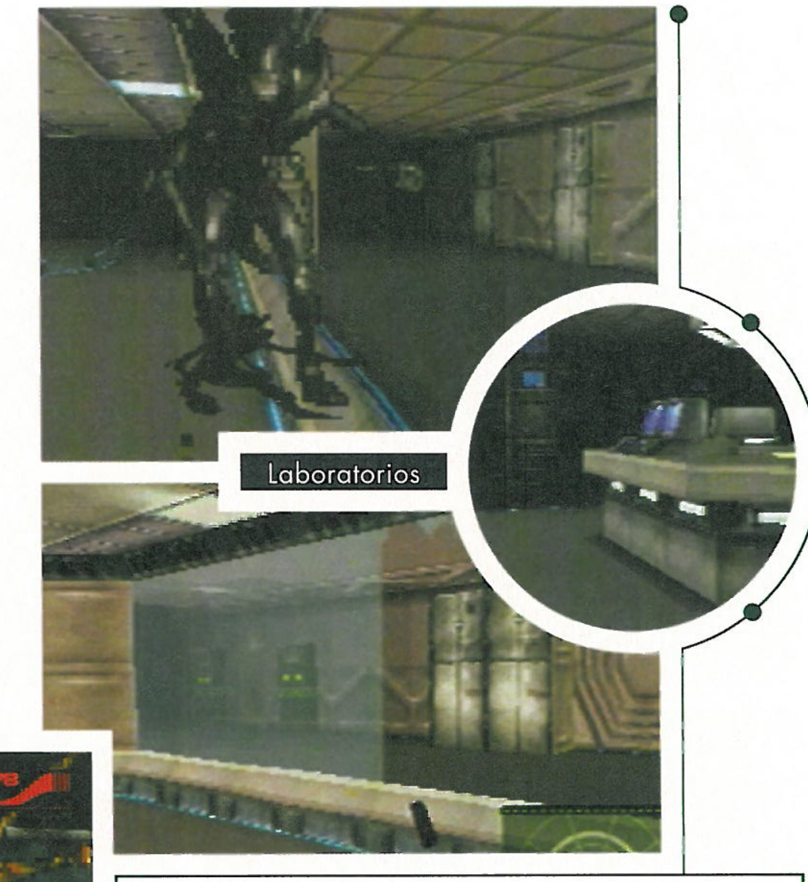
Tres películas, desordenadas por la gracia de Probe, para un programa que tiene como primer punto *Aliens*, después *Alien3* y, finalmente, la nave Nostromo de la primera entrega. No acertamos a comprender el motivo que ha impulsado a esta ordenación, cuando lo más lógico era seguir el hilo argumental de la trilogía, una vez que el soporte informático

permite la interacción indiscriminada. No sería malo que los mitómanos tuvieran la recompensa de emular a sus héroes por orden, sin sobresaltos antinaturales.

A pesar de todas las objeciones, *Alien Trilogy* tiene una virtud especial en su puesta en escena, en la suavidad de todos los elementos de pantalla, como ya hemos dicho; aunque su banda sonora no hace honor al resto del programa.

En un plataformas, o un matamarcianos, no sería de extrañar composiciones con cierto ritmillo, con percusiones y mucho sintetizador; pero en un juego que requiere tensión y algunas dosis de grandeza, de aventuras épicas, este tipo de *scores* no viene muy a cuento. Más cuando enfrente Acclaim tiene un producto del calibre de *D*. Estamos ante el primer producto que, enarbolando la bandera de las nuevas técnicas, nos bombardea con polígonos y texturas más reposadas, nacidas de una muy buena planificación y poniendo al alcance de los usuarios diversión y espectáculo a partes iguales.

Mientras las conversiones cinematográficas mantengan la calidad de este programa, la sanidad económica de los bolsillos de medio mundo estará a salvo. El problema vendrá cuando nos den gato por liebre... como *Criticom*.

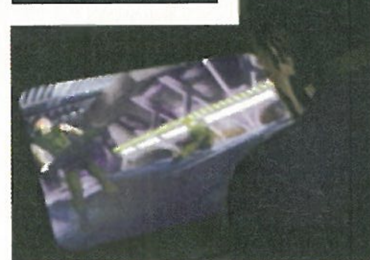


***Alien Trilogy* tiene depurados efectos de ghost layering para representar mamparas y cristales dentro de cada nivel. Estos pueden ser destruidos para dejar claro lo que hay detrás.**





Ácidos



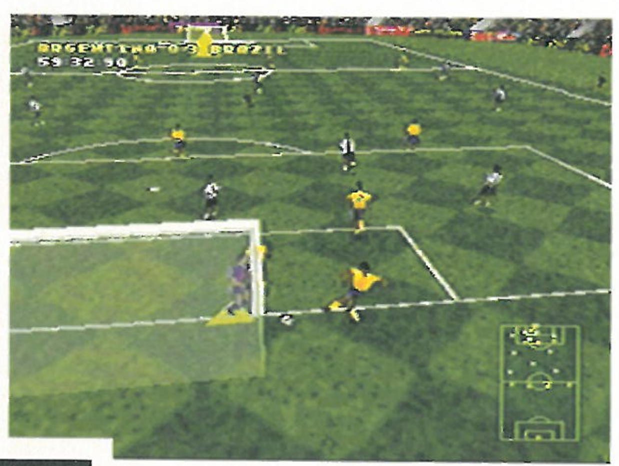
En el hud podemos comprobar por dónde nos atacan, principalmente, los Aliens. Su sonido es inconfundible.



por Gonzalo Herrero

Actua Soccer





Polígonos





Gremlin ha dado en el clavo y ha programado un juego que, inconscientemente, viene a dar la razón al colectivo que supone que un juego de fútbol, de los buenos, sólo puede ser programado por quien ama este deporte.

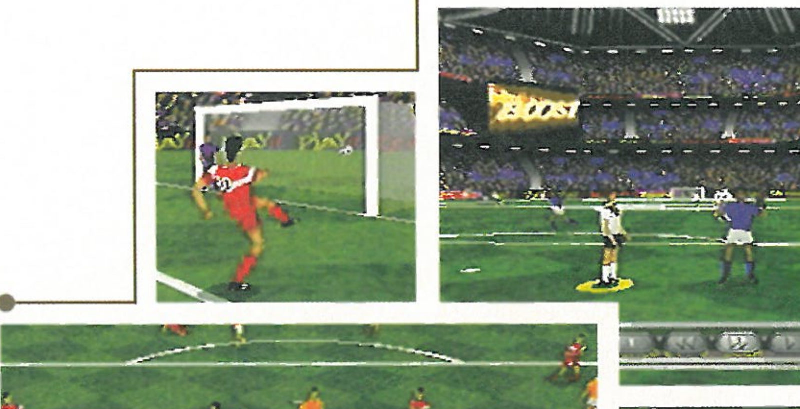
Rage lo hizo con *Striker* y Sensible Software con *Sensible Soccer*, ambos ingleses. Por tanto, la diferencia entre el frío y el calor está en la pasión que se ponga en el acto... de programación. Primera diferencia.

Nombre original : Actua Soccer
Realización : 1996
País : Reino Unido
Compañía : Gremlin Interactive
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

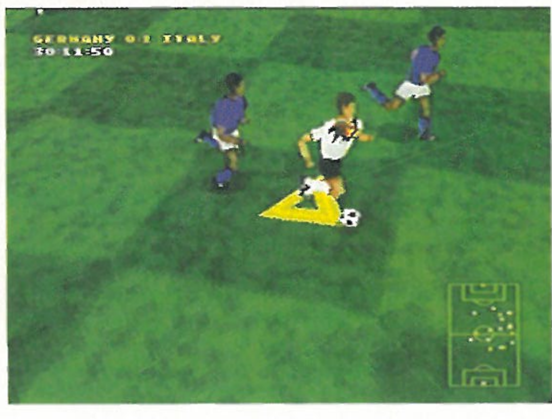
Actua Soccer aplica, con la previsibilidad adecuada, un entorno tridimensional creado a golpe de polígonos, como es obligatorio pedirle a una compañía que quiera meterse de lleno en este meollo.

¿Es adecuado? Sí, mientras el resultado final pueda ser jugado, como ocurre en el *Total NBA 96* de PlayStation, que supera, a pesar de las críticas sobre nuestra valoración, cualquier simulador de este tipo para soportes domésticos.

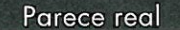
El programa de Gremlin se mueve desde el principio por las maneras







Los uniformes son los mismos que los utilizados en el último Campeonato del Mundo.



Parece real





El estadio donde se desarrollan los partidos es realmente impresionante por su grandiosidad.

que *Virtua Striker*, de Sega, para recreativas, mostró hace casi un año. Un espectáculo visual llano, que no ofrece dudas, y que enarbola la bandera del realismo con convicción. Es lo mismo que anunciábamos en el comentario del juego de Sega: los remates, pases, chilenas, patadas y paradas de los porteros, se perciben como tal; sin cortes ni vuelos extraños de un espacio a otro sin justificación.

A cada acción, su fundamento original, para que el responsable de jugar se crea por completo que está participando en un Italia-Brasil en el mayor estadio del mundo.

Actua Soccer es real porque todo lo que aparece en pantalla está creado para dar esa sensación, para percibir las camisetas oficiales y los nombre auténticos de cada jugador. Hasta los árbitros son los que actúan en competiciones oficiales: desde el asturiano Díaz Vega, hasta el italiano Fabio Baldas.

Por el momento, es el ejercicio de fútbol más perfecto para consolas de 32 bits, que no el más fácil de manejar y divertir a corto plazo. Para exprimir su esencia hacen falta muchas horas de entrenamiento que, a buen seguro, sus potenciales compradores le dedicarán con la ilusión que un desarrollo de esta altura merece.

De nuevo, un grupo de programadores, amantes del fútbol, han puesto al servicio de los usuarios un juego inmenso.

ÚLTIMA

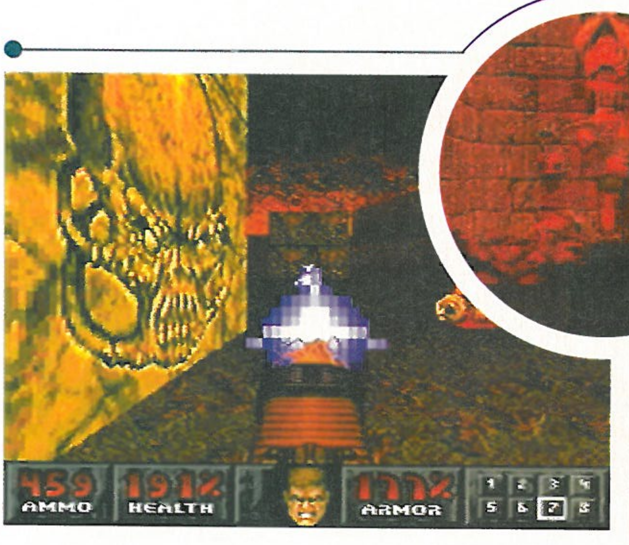






por Gonzalo Herrero

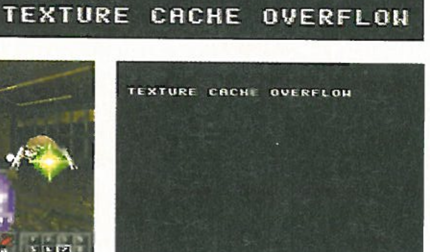
Doom



Sangre...

Como muchos sabréis, algunas armas tienen el suficiente poder para acabar con nuestros enemigos y, de paso, con nosotros mismos.

TEXTURE CACHE OVERFLOW



PlayStation fue capaz de darnos un error cuando cargamos el juego. ¿No se supone que estas cosas las comprueban antes?

Revolución sangrienta, dinamita cáustica o humor negro, pueden ser los calificativos más dignos para *Doom*, el juego que todo lo puede cuando se enfrenta al resto de productos de ocio y que más atrae a los niños y las niñas. Como el famoso helado de piña.

Un sinfín de sangre sin coagular que sacia a los organismos más descentrados que juegan y juegan a las consolas. Un producto novedoso, que se reparte con la clasificación moral de mayores de 18. Al fin y al cabo, sólo eliminamos bestias y otros humanos de menor importancia.

Para el desfile de PlayStation, los programadores han puesto toda la carne en el asador: *Ultimate Doom* con *Doom II*, la saga de juego al completo, con un total de 54 fases distintas, a cual más enrevesada y difícil de completar, que tiene en los nuevos soportes de 32 y 64 bits su mejor escenario de lucha.

Pero vamos a intentar dejar a un lado la sangre y centrarnos en el juego de id Software,

Nombre original	Doom
Realización	1996
País	EE.UU.
Compañía	Williams Interactive
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM

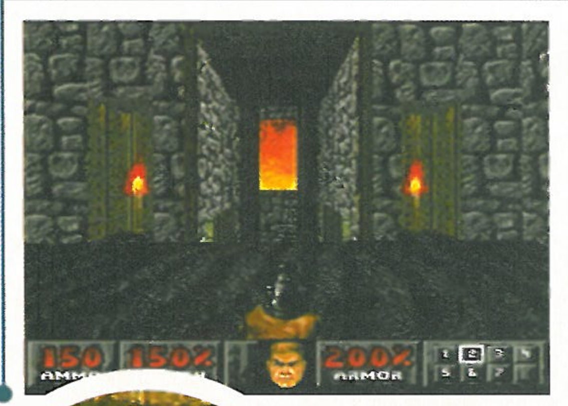
reprogramado por Williams (los creadores de los *Mortal Kombat* o *Revolution X*); PlayStation ha hecho un enorme esfuerzo por asemejarse al original de PC, al que no llega a igualar. Gráficamente se parece, aunque tiene menos opciones de pantalla y sólo permite una escala; pero en ambientación sonora mejora, con calidad y redobles militares al más puro estilo

Depredador. Los nuevos juegos de luces adornan una escena conocida para los mitómanos de la saga. No tiene pinta de mejorar más, pero hay que recordar que de una sola tacada nos pone al día de lo aparecido, sin cortes, y con las mismas bases del original.

Evidentemente, *Doom* está al margen de opiniones y demás valoraciones gratuitas: se debe comprar con los ojos cerrados si nos gusta el desarrollo (recordemos que todo lo que actualmente podemos ver en los nuevos sistemas ha bebido hasta reventar de sus fuentes). Es una leyenda viva, contemporánea a una generación de polígonos, que recrea con mucha fidelidad las viejas concepciones de dragones y mazmorras.

Doom es un clásico con el que es posible jugar y disfrutar sobradamente en PlayStation, sin pensárselo mucho y obsequiando al usuario con horas de juego interminables. Además, se puede redondear con una opción de dos jugadores *linkados* (uno contra otro o ambos juntos), para igualar la esencia de los simuladores deportivos, en unos laberintos que necesitan de héroes con un *pad* para subsistir en este mercado de viejas ideas pero nuevas realizaciones.

En la tienda le encontraréis, lleno de sangre y con los polígonos muy bien puestos para afrontar con garantías su nueva reencarnación, que lo mima gráfica y sonoramente sin ambiguedades, acercándole a las garantías del PC. Pero, aunque es bueno, recordar que madre no hay más que una.

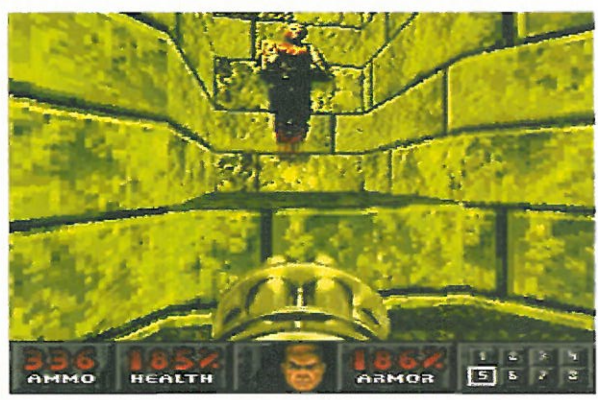








Los efectos de ghost layering tienen un referente único en esta versión de PSX.



El escenario del juego combina sabiamente elementos inanimados, como las piedras, con restos incalificables de lo que fue un ser vivo extraterrestre.

...sudor y lágrimas





ÚLTIMA

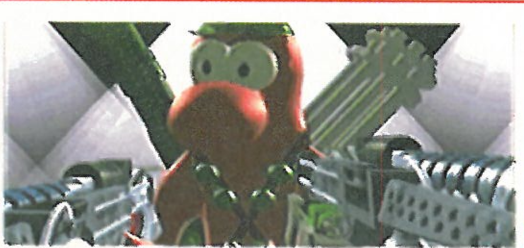
PUNTUACIÓN TOTAL

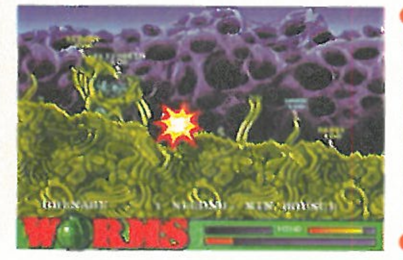
84

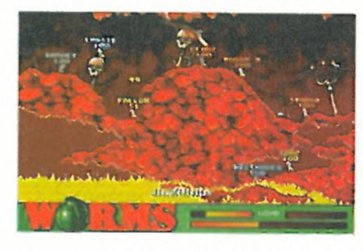


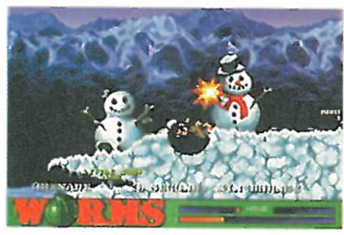
Worms













Nombre original : Worms
Realización : 1995
País : U.K.
Compañía : Ocean
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Muy de tarde en tarde, llegan hasta nuestras manos juegos de la calidad y el ingenio de este *Worms*. Títulos cuya mejor cualidad se encuentra en una inherente capacidad de generar diversión. Aquí no vamos a encontrar gráficos rutilantes en 3D; ni tan siquiera veremos enemigos finales de mastodóntico tamaño, adornados con impresionantes efectos sonoros capazes de helar la sangre al más pintado.

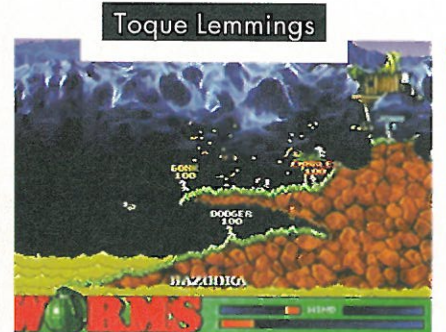
Worms ofrece un desarrollo tan insultantemente simple como divertido, y cuenta como mejor arma con la posibilidad de entrar en encarnizada batalla hasta ocho equipos de forma simultánea, lo que propicia un corro de jugadores en torno al monitor. Una estampa más propia de la partida de mus de los jubilados del bar de la esquina que de un videojuego.

Buscando similitudes, podemos definir *Worms* como un *Lemmings* de todos contra todos; un alumno aventajado del famoso desarrollo de Psygnosis, tremendamente original y divertido.

Los programadores de Team 15 han cuidado hasta el más mínimo detalle. La posibilidad de poner nombre a nuestro equipo, e incluso a cada uno de los 'guerreros', crea un ambiente lúdico festivo, tremendamente eufórico entre los participantes. Esto se ve notablemente aumentado ante la inminencia de un definitivo empujón al vacío a nuestro más encarnado rival, o la posibilidad de ofrecer cláses prácticas de vuelo sin motor completamente libres de cargo al más representativo soldado de nuestro vecino. Probablemente, sea en este punto donde los

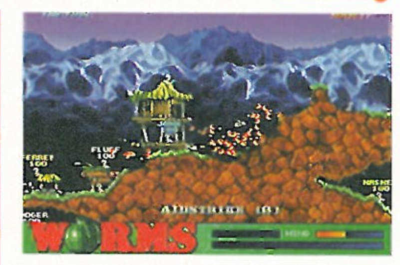


Toque Lemmings

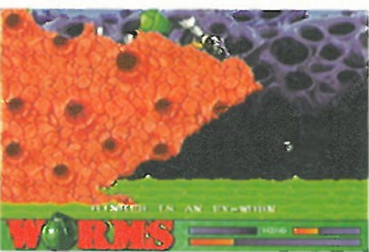


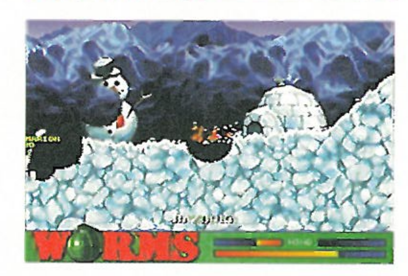


El nombre del guerrero y su nivel de energía acompaña en todo momento a cada uno de los contendientes.



Worms es una nueva muestra de que la simplicidad de los escenarios no está en absoluto reñida con la belleza.





programadores han conseguido alcanzar la denominación de título diferente: en la gran capacidad de competencia que *Worms* es capaz de generar entre los contendientes.

Sin embargo, y pese a lo anteriormente mencionado, *Worms* no descuida ningún apartado importante dentro de lo que se debe esperar de un buen juego. Los gráficos, acordes al desarrollo, acompañan con practicidad, alcanzando en muchos casos el rango de brillantes. En este sentido, la variedad de escenarios y su progresiva complejidad asegura una larga vida al juego. En el apartado de los efectos sonoros, los gusanos protagonistas profieren todo tipo de sonidos, ciertamente simpáticos, suavizando con una sonrisa los momentos de mayor tensión.

Igualmente, Ocean se ha permitido el lujo de incluir la repetición de las maniobras más interesantes, en las que, como si de un partido de fútbol se tratara, podemos recrearnos con la acción realizada y su, normalmente, fatal consecuencia. *Worms* es un juego al que me atrevería calificar de "absolutamente indispensable". No debería faltar en el repertorio de todos aquellos que quieran tener una opción segura de diversión atemporal, más allá de modas e innovaciones técnicas.



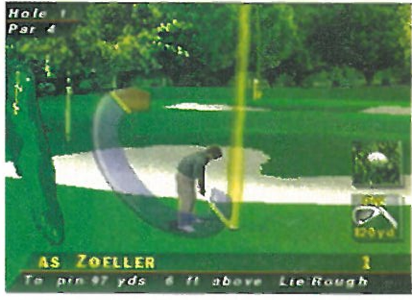


PGA Tour Golf 96

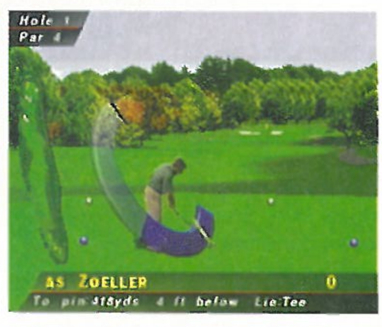




En el green la rejilla nos permite adivinar la inclinación real y orientación de nuestro golpe.



Apunta, dispara y...





En la arena debemos golpear con un sand wedge o un hierro. Lo dicen los expertos.

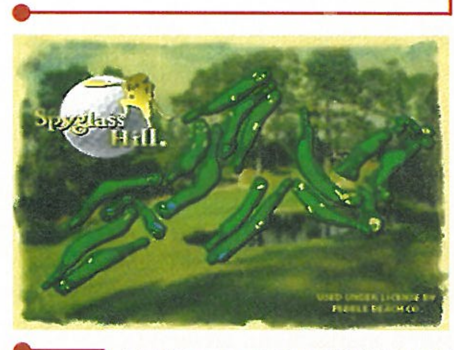
Nombre original : PGA Tour Golf 96
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Electronic Arts
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Electronic Arts es dueña de un buen número de sagas de juegos deportivos que recaudan en cada edición miles y miles de adeptos o viejos conocidos. *FIFA International Soccer, EA Hockey, John Madden American Football* y el que nos ocupa, los *PGA Tour Golf.*

Es una buena costumbre que se repite con la periodicidad justa para saciar nuestra necesidad de juego y volver, posteriormente, a lanzar un nuevo título.

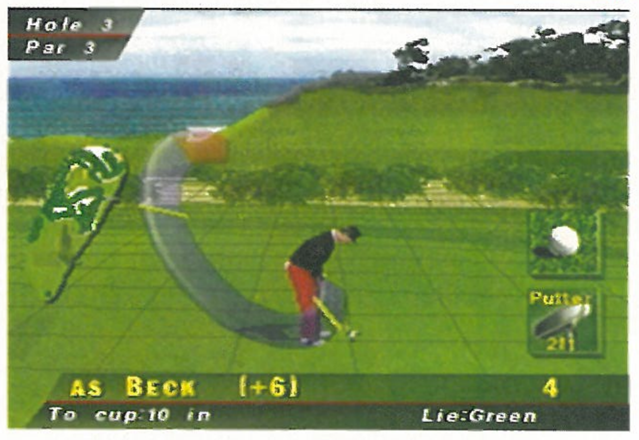
PGA Tour Golf tiene el reconocimiento asegurado entre los usuarios de Mega Drive y Game Gear, que contemplaron gustosos cómo sus vecinos de Súper Nintendo se hacían con versiones que eran absolutos bodrios injugables.

Tres partes bien diferenciadas, y algunas ediciones especiales, vieron la luz durante cuatro años para la consola de 16 bits de Sega, a cual mejor en opciones y modos de juego. Un espíritu heredero del *World Class Leaderboard* de Acces para Commodore 64, que fue el que realmente sentó las bases de perspectivas, golpes y demás argucias.









La tradicional barra de fuerza y dirección de nuestros golpes ha sido trasladada de una manera más virtual al campo de juego. A nuestro modesto entender, es una solución mucho más incómoda.





El programa ofrece demasiadas facilidades a los jugadores que no tengan excesiva idea.

...corre

La diferencia principal que aparta a las versiones anteriores y esta de PlayStation, evidentemente, radica en la puesta en escena, mucho más depurada y repleta de colores. Verdes más intensos, degradados perfectos y un sinfín de opciones adicionales, que se sustentan en la poderosa capacidad del CD.

Si algo hay que reconocerle al *PGA* que nos preocupa es su manejo sencillo, con dos botones escasos, y la enorme capacidad de convocatoria que puede resolver frente a varios jugadores, fuente principal e inagotable de diversión, que funciona siempre en este tipo de simuladores deportivos.

Entre los fallos más clamorosos del programa se encuentra su limitación a dos recorridos. Suponemos que la siguiente entrega servirá de extensión en campos y jugadores. En su defensa, hay que reconocer el esfuerzo por incorporar nombres de jugadores verdaderos.

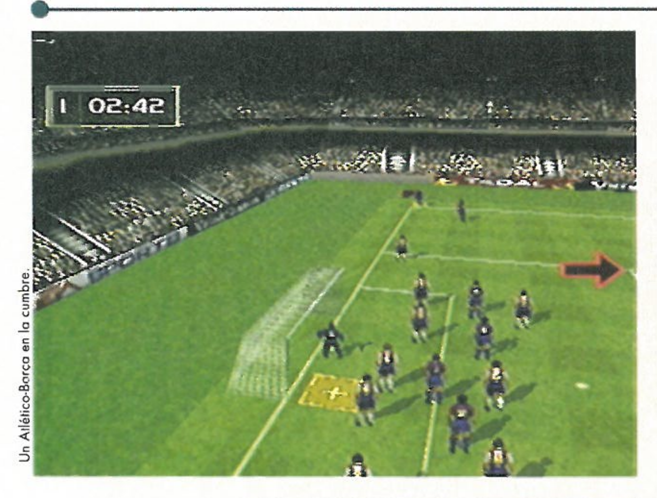
Los juegos de golf vuelven a demostrar que son un caldo de cultivo especialmente preparado para obtener éxitos sin mayores esfuerzos.

ÚLTIMA



por J. Luis Sanz

Fifa international soccer

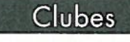


Un Atlético-Barça en la cumbre.

EA ha incluido equipos nacionales y la mayoría de las ligas con sus clubes. Un loable esfuerzo, aunque las equipaciones no se corresponden con las originales.







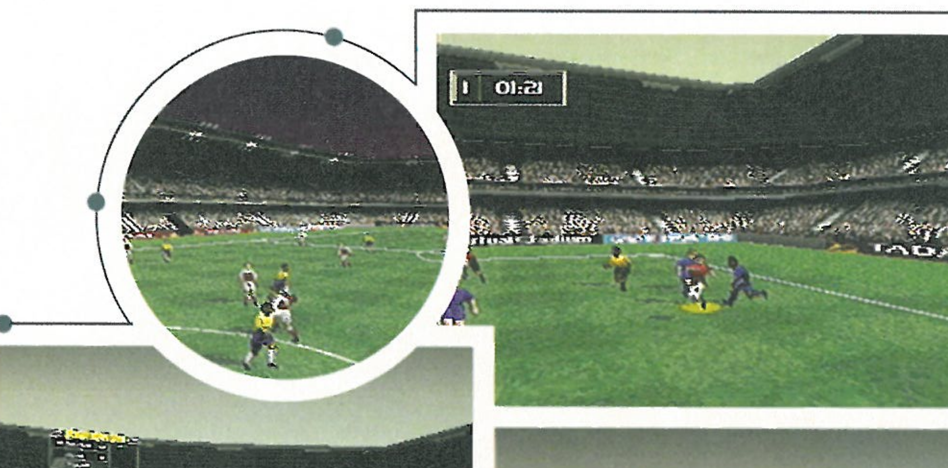
El mes pasado recurrimos a un reportaje sobre los juegos de fútbol para ilustrar de una manera sencilla la enorme evolución del género. Desde los viejos hasta los nuevos simuladores, ha habido un avance continuo de conceptos y técnicas, que han repercutido completamente en los hábitos y gustos del juego. Una de esas revoluciones fue *FIFA Soccer*, como lo fueron los *Match Day* o *Super Soccer*. Todos lograron reunir miles de usuarios en torno suyo, tanto para Mega Drive como para Súper Nintendo, Game Gear, Saturn, 3DO y PlayStation. Un concepto sencillo de goles y pocos pases, aderezados de una ocurrente y original puesta en escena. *FIFA Soccer* debe su fama a las versiones de 16 bits, las que le vieron nacer y formularon una filosofía global muy distinta a todo lo existente hasta entonces, sustentada por una realidad gráfica impresionante.

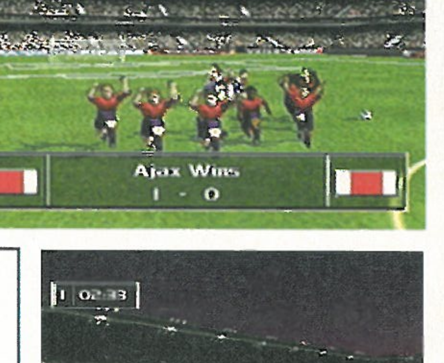
Pero igual que los piropos a sus gráficos y ambientación general son merecidos, los *FIFA* siempre han

Nombre original :	FIFA International Soccer 96
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Electronic Arts
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM











Todas las vistas de juego son acertadas, ya que el seguimiento del balón siempre es nítido y sencillo. Las sombras, por añadidura, dan mayor realismo a la escena.



Ese jugador del Barcelona que viene hacia la cámara se parece a Iván De la Peña.

Perspectivas

tenido en su contra el sistema de juego, la diversión total y las variantes prácticas que permitían al usuario.

Ahí no ganaba, siquiera, por la mínima. *Sensible Soccer* o *Striker* le dan mil vueltas en los modos de juegos, combinaciones, pases o remates. En ellos son posibles combinaciones rigurosas, nacidas de un esquema predeterminado; en *FIFA*, sin embargo, puede más el estilo inglés del patadón y a correr. Los contrarios son difíciles de regatear y los pases no tienen un destinatario fijo, lo que perturba el resultado final.

Para PlayStation, *FIFA International Soccer* se muestra con polígonos y manteniendo las opciones de juego originales, potenciadas, como en la 3DO del señor Hawkins, pero añadiendo una mayor definición y rapidez de movimientos.

Nunca hemos encontrado la gracia de jugar con el *FIFA Soccer*, más allá de los patadones y disparos a puerta desde el medio del campo; pero comprendemos las razones que impulsan a miles de usuarios a comprarlos año tras año. Preferimos el *Victory Goal* de Saturn o el *Striker 96* de Rage.

ÚLTIMA







por J. Luis Sanz

Missile Command 3D



Hemos recibido cartas donde los usuarios de Jaguar nos recordaban nuestras puntuaciones pasadas como si tuviéramos algo contra ellos. Intentaban buscar justificación a una evidencia que, en muchos casos, querían ocultar y que tenía un nombre: discreto; la mayoría de los juegos son discretos.

Ahora llega *Missile Command 3D*, un original de Atari, de los primeros años de los videojuegos, cuando las Atari 2600 invadían los hogares de medio mundo. Un concepto sencillo, de la época, que nos impulsaba a jugar en una única pantalla, en la que debíamos defender una ciudad virtual de los ataques de una líneas que caían del cielo. Tan sencillo como divertido, lo de siempre.

Su llegada tiene varias connotaciones que comprendemos sólo afecten a los que conocen su esencia. A los que jugaron con sus infinitas versiones o escucharon hablar de sus mil batallas. El cartucho que Atari ha puesto en el mercado, por sí sólo, es capaz de vender consolas, como hacen *Ridge Racer* con PlayStation y *Sega Rally* con Saturn.

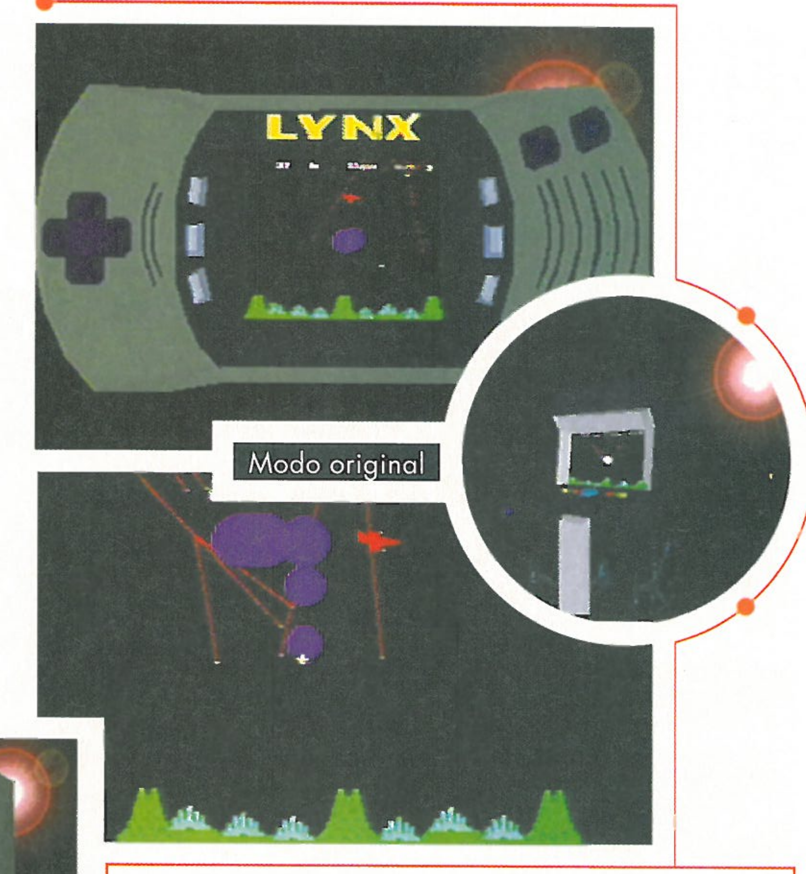
Nombre original :	Missile Command 3D
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Atari
Programación :	Interno
Soporte :	Cartucho

El origen de todo está en la fenomenal idea de combinar presente y futuro. De coger el concepto original y ponerlo sobre una Atari Lynx II, o sobre una máquina de pie para hacernos recordar nuestros mejores tiempos.

Después, se han sacado un invento poligonal para realizar un modo VR, compatible con el casco de realidad virtual, y otro trazado con polígonos y texturas que respeta el desarrollo original, pero cambiando las líneas por misiles de verdad y los esquemáticos edificios de la primera versión por complejas edificaciones submarinas y de superficie.

Concretada la oferta del juego, es bastante posible que los encargados de distribuirlo en España, que aún hoy no sabemos muy bien quiénes serán, se esfuercen por mostrar este logro que tiene la virtud de congregar a su alrededor a los cientos de miles de jugadores que llevan en este mundo más de diez años. Si tenéis una Jaguar y sabéis lo que es un *Missile Command*, no debéis pensar mucho el comprar esta versión cartucho, que supera todo lo visto en los miles de sistemas que han osado reproducir su esencia.

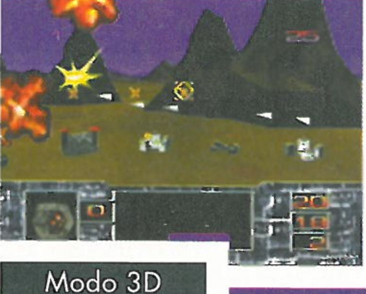
Este es el mejor programa que ha dado Jaguar, más por razones de juego que por perfecciones técnicas que, obviamente, fueron superadas hace ya bastante tiempo.



La satisfacción de jugar con el Missile Command 3D es muy superior a la que provocan los innovadores polígonos de la Lynx II, la máquina recreativa o el televisor.



Aunque sigue siendo lo mismo y más bonito, la cercanía del modo original lo eclipsa por completo.



Modo 3D







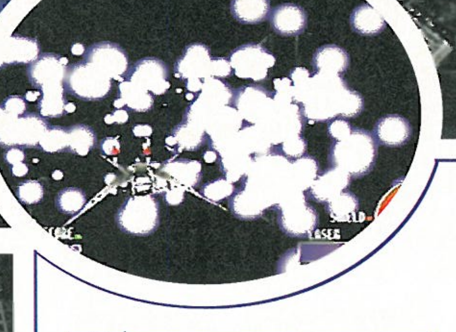
por J. Luis Sanz

Jupiter Strike











La aparición del enemigo final del programa se hace después de un bonito juego de luces.

Nombre original : Jupiter Strike
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Acclaim
Programación : Taito
Soporte : CD-ROM

La nueva incursión oficial en Europa de Acclaim, con el apadrinamiento original de Taito, huele a clásico, a buen producto, a juego de masas.

Así, sin más, y según empezamos la primera partida, nos viene a la memoria un tal *Star Fox* de Nintendo, con chip súper FX y todo, programado por Argonauts. Un matamarcianos que nos movía por entornos planos de polígonos y una nave que combatía en buena lid al imperio malvado de turno. Las bases eran simples: una mirilla, disparos y enemigos fin de nivel difíciles. Los escenarios los generaba la consola y marcaban un camino determinado, sin posibilidad de que nos saliéramos del guión.

Sin duda, un ejercicio de juego encomiable para la época y la máquina que tenía que *sufrirlo*. Ahora nos llega esta merecida reencarnación en el desarrollo de Taito: *Jupiter Strike*.

De esta manera, *Jupiter* se vale de las argucias mágicas que suponen hoy en día los polígonos, utilizando texturas que animan la misión y que nos incitan a seguir luchado, inquietos ante la tortura de saber qué nos espera más allá. Esa vieja necesidad de pasar pantallas y fases, se recupera con entusiasmo por los monumentales escenarios que pone en marcha el juego. Además, muchos de los elementos que componen la escena pueden ser eliminados o utilizados como blanco de nuestros disparos. Esa interacción continua, eleva aún más la consideración de un programa que

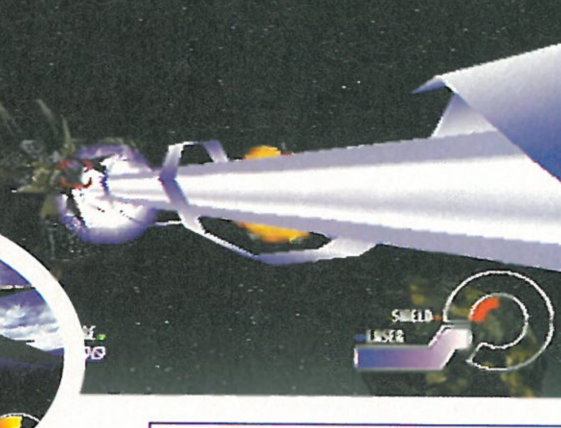






Polígonos

La utilización de los polígonos en este juego ha permitido un aumento considerable del espectáculo.



Nuestra nave sucumbe ante el ataque del primer enemigo final del juego. Un bonito rayo poligonal de luz.







El marcador de vida recuerda en exceso al utilizado por Namco en su legendario Starblade.

se mira con excesiva intensidad en el clásico de Súper Nintendo, pero superando en fases y manejabilidad al original.

Por si fueran pocas las llamadas a *Star Fox*, incluye un modo de disparo que ya pudimos degustar en los viejos arcades de Sega tipo *After Burner*, *G-Loc* o *Space Harrier*: los misiles guiados. En momentos críticos son una buena, y legítima, salida: más efectivos que la simple, repetitiva y extremadamente blanda ametralladora.

Jupiter Strike no tiene nada que ver argumentalmente con *Star Fox*, no os confundáis, pero bien pueden parecer primos hermanos por razón de alguna mutación extraña, que nos otorga un mismo desarrollo en máquinas separadas por la tecnología RISC.

Hartos de padecer juegos insulsos, que sirven de plataformas para dar vida con poco éxito a los ancestrales conceptos, una bocanada de aire fresco como la que supone *Jupiter Strike* se debe agradecer.

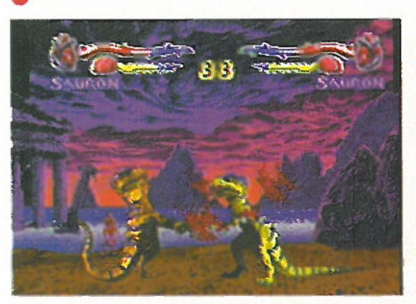
Es divertido, está especialmente bien diseñado en el aspecto gráfico, tanto en los escenarios como ingenios enemigos, y muestra un tratamiento del color acertado, muy cercano al 'cutrelook' *made in* Lucas, por la divina gracia de *Star Wars*. Compradlo.

ÚLTIMA





Primal Rage











No sabemos muy bien si la repercusión que *Primal Rage* ha obtenido entre los usuarios ha sido real o una ilusión momentánea de quienes quisieron rentabilizar su lanzamiento.

Pero lo cierto es que el nombre de este programa, que Atari puso en la calle el año pasado con diferentes resultados, es de sobra conocido por los aficionados.

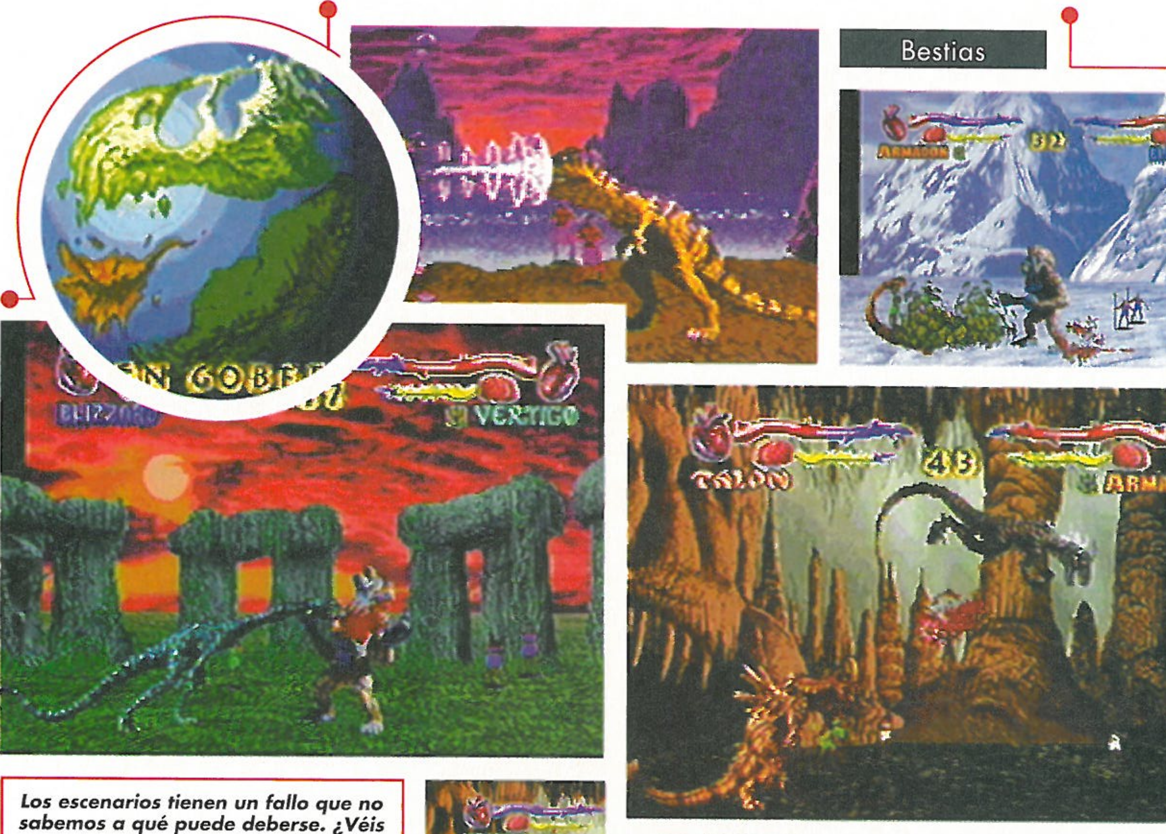
La firma estadounidense, sabedora de la enorme competencia que Namco y Sega mantenían con sus respectivas sagas, se lanzó al monte de los *sprites* confiada, copiando, o al menos mirando, la estrella de los *Mortal Kombat* y, más alejados, *Street Fighter 2*. Así, en su debú, nos ponía a los mandos de unos cuantos dinosaurios, nacidos de la onda expansiva de *Parque Jurásico*, que aún funcionaba.

Con modelos de látex al más puro estilo cinematográfico (**ÚLTIMA 1**), se abrió paso en los sistemas portátiles y de 16 bits con muy buenos resultados. Eliminando el tamaño de los muñecos de la recreativa, reduciendo lo justo las llaves, y haciendo más fácil su manejo, se arreglaron todos los problemas.

Ahora, *Primal Rage* llega a Jaguar en formato CD, con una mayor cabida de voces, músicas y gráficos, dejando a la consola la respuesta del *pad*, la suavidad y el manejo.

Nombre original :	Primal Rage
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Time Warner Interactive
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Bestias



Los escenarios tienen un fallo que no sabemos a qué puede deberse. ¿Véis ese hueco en la parte izquierda?



En general, Primal Rage es un producto correcto, que tiene en la jugabilidad su punto más notable.

En todos esos apartados, el programa aprueba sin problemas su asignatura, lo que permite adentrarse en sus secretos. Es fácil ponerse a jugar con él y estar un largo rato a sus mandos, sin que nos asustemos de los viejos fantasmas de Jaguar, al estilo del *Kasumi Ninja*.

La conversión ha sido un éxito técnico, porque es la propia productora la que se ha encargado de su entrada en el soporte doméstico. Tanto a nivel gráfico como de juego (además de las voces, gritos, alaridos y melodías), el título está cuidado con extrema sensibilidad, si es que se puede hablar de tal en un programa donde unos bestias se ponen los morros calientes.

Aprobando el lote total por golpes y otras razones, lo cierto es que mientras Jaguar no tenga en su seno otras sagas de lucha de renombre, *Primal Rage* se convierte en el único referente fiable.

Seguimos sin entender por qué esta máquina no abre definitivamente su espectro de lanzamientos al resto de productoras, con lo que encontraría una clara opción de salvamento para un sistema discreto, que tiene muy buenas ideas que sólo los más avezados saben valorar en su justa medida. Atari, mientras siga siendo diferente, dejará que una masa de potenciales compradores se decanten por otras consolas de mayores prestaciones gráficas.

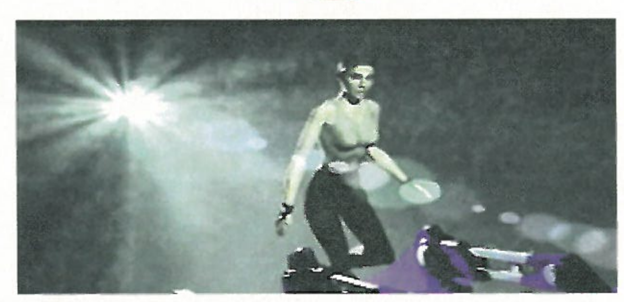
ÚLTIMA

PUNTUACIÓN TOTAL



Assault Rigs

Nombre original : Assault Rigs
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Sony Interactive
Programación : Psygnosis
Soporte : CD-ROM





Nivel inicial, Welcome.



Intercalados a lo largo del juego encontramos numerosos cinemas en 3D que ofrecen, de manera gráfica, diferentes situaciones relacionadas con la aventura.

Vista cenital

Hay que destacar la amplia variedad de vistas con las que Psygnosis ha dotado al programa.

La fiebre *Doom* se sofistifica. Pese a que ya es mucho el tiempo transcurrido desde que los muchachos de id Software revolucionaran por completo los conceptos del entretenimiento electrónico, sus pautas siguen vigentes y sirven como clara referencia para innumerables producciones. En términos coloquiales, podríamos recurrir al dicho popular que reza que se ha juntado el hambre con las ganas de comer; al menos en esta ocasión.

El hambre sería la gran aceptación que estos títulos tienen entre el gran público; las ganas de comer, podríamos encontrarlas en las facilidades técnicas que los soportes de 32 bits ofrecen a los programadores a la hora de plasmar dichos desarrollos.



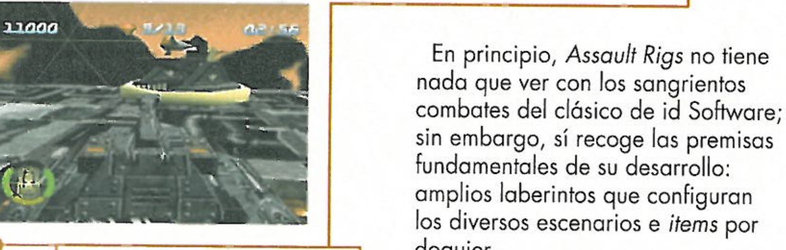


Vehículos

Al seleccionar el vehículo debemos tener en cuenta las prestaciones que ofrece: velocidad, resistencia, etcétera.







El gran tamaño de los sprites permite observar un diseño muy cuidado, tanto en formas como en texturas.

En principio, *Assault Rigs* no tiene nada que ver con los sangrientos combates del clásico de id Software; sin embargo, sí recoge las premisas fundamentales de su desarrollo: amplios laberintos que configuran los diversos escenarios e *items* por doquier.

Psygnosis ha dotado al programa de un movimiento sumamente suave, (casi se podría tildar de *excesivamente* suave, por la sensación de mareo que puede llegar a producir). Gráficamente, *Assault Rigs* se muestra como un título altamente atractivo, con abundantes *sprites* de gran tamaño y numerosos elementos ornamentales. En este sentido, mención especial merece el apartado concreto de las texturas, verdaderas responsables de la perfecta ambientación que exhibe el juego.

En definitiva, *Assault Rigs* puede definirse como un arcade adaptado a su tiempo, capaz de compatibilizar de forma sobresaliente la acción propia de este estilo con las dosis de realismo necesarias que permiten envolver al jugador en la aventura.

Una forma inteligente de ofrecer un contenido a unas técnicas demasiado proclibes a quedarse en mero continente... Y, en muchos casos, ni eso.





por Javier S. Fernández

Atari Karts







La suavidad de los degradados y la gran definición de los escenarios son las principales bazas del juego.



Escenarios

Parece que el anunciado replanteamiento de la estrategia a seguir por parte de los responsables de la compañía norteamericana comienza a dar sus frutos. Tras el reconocimiento del segmento real donde debe situarse Jaguar en el mercado, y la consiguiente equiparación en cuanto a su precio de venta al público con respecto al que muestran máquinas definitivamente más potentes (como PlayStation y Saturn), el grado de aceptación que consiguen sus nuevos títulos sobrepasan con holgura los mínimos exigibles.

En este contexto, *Atari Karts* puede considerarse como un gran juego que recoge, como resulta innegable, las mejores característicos de clásicos del género como fueron los *Super Mario Kart* y *Street Racer* de Súper Nintendo.

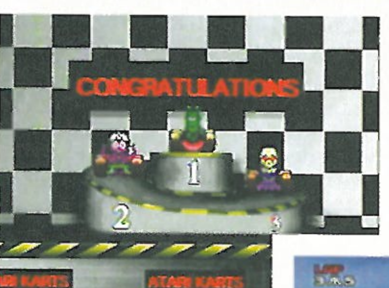
El desarrollo se muestra idéntico al exhibido en los títulos anteriormente mencionados, si bien, y a favor de la máquina de Atari, hay que destacar el gran colorido con el que han sido dotado los diferentes escenarios.

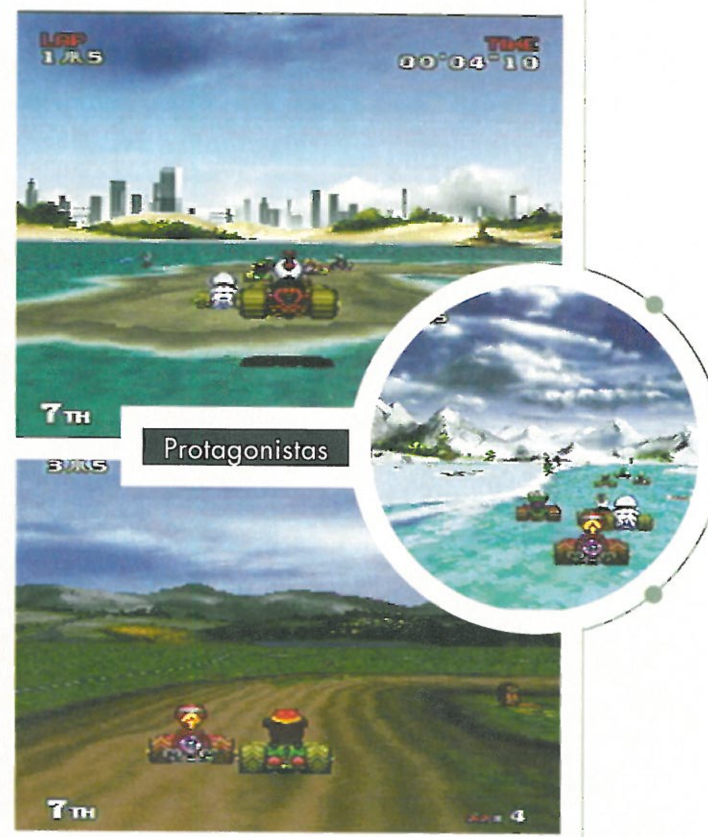
Lógicamente, habrá opiniones para todos los gustos y, por lo tanto, sobran razones para quienes quieran considerar *Atari Karts* como una apuesta completamente fuera de lugar, que ofrece prestaciones que otras máquinas (de mucha menos capacidad teóricamente) ya fueron

Nombre original :	Atari Karts
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Atari
Programación :	Interno
Soporte :	Cartucho









El diseño de los protagonistas y su disposición en pantalla recuerdan enormemente a uno de los grandes éxitos de los franceses de Ubi Soft: Street Racer.





capaces de conseguir hace ya algún tiempo. Igualmente, también se puede defender el exceso de prestaciones técnicas que, en la actualidad, se demanda, muchas veces apartándose de lo esencial de este mundo, que es la posibilidad de disfrutar de un buen rato delante de nuestro pantalla, algo que *Atari Karts* nos ofrece con generosidad, como en su tiempo lo hicieron Súper Nintendo y Mega Drive. Jaguar debe buscar su lógica posición dentro del sector, un lugar que muchos creemos debe situarse, cuando menos, un paso más allá de lo que las 16 bits fueron capaces de ofrecer. Capacidades técnicas le sobran, y sólo un concienzudo lavado de cara, de la mano, inevitablemente, de títulos de mayor peso, puede dotar de futuro a una máquina a la cual nos negamos a enterrar.

Atari Karts es un buen juego que los usuarios de Jaguar no deberían obviar, si bien deben ser conscientes de las limitaciones de éste con respecto a muchas otras producciones para las demás consolas. Sin embargo, la diversión está asegurada.





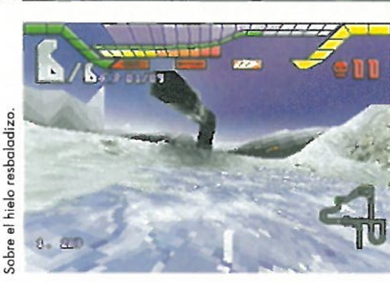
por J. Luis Sanz

Hi Octane

Nombre original : Hi Octane
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Bullfrog
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Los escenarios y las texturas que dan vida al programa están realizados con mucho gusto. La pena es que, después, el juego no se deje llevar por los cauces mínimos exigidos.



Recargando la munición.



Sobre el hielo resbaladizo.

Bullfrog es sinónimo de innovación, de mover sus cerebros en la dirección adecuada, que casi siempre está en consonancia con lo que los usuarios demandan.

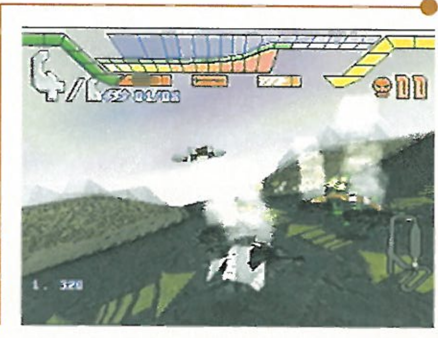
De ellos es *Theme Park*, *Magic Carpet 1* y *2* o este *Hi-Octane*, que fue monaguillo antes que fraile y lució su palmito por los 486 y Pentium de PC. Ya entonces, su manera de juego tenía algunos altibajos que en PlayStation se han repetido, aunque haya mejorado por la resistencia del sistema a este tipo de juegos.

Aunque Saturn ha sido el objetivo de otra versión, infinitamente peor que no contempla ni la inclusión de texturas en los vehículos, PlayStation ha repetido alienación con un programa que tuvo una réplica parecida en el *Wipeout* de Psygnosis (aunque no llegaba a las cotas de lucimiento y espectáculo de este último, le sobrepasaba en el detalle de opciones y personalización de la partida). Recordad, *Hi-Octane* fue anterior a *Wipeout*, no al revés.

En esta historia de aeronaves planeadoras que se han buscado, los vehículos de distinto pelaje seleccionados se comportan con unas características de vuelo y manejo diferentes. No es novedoso, pero se puede pasar.

Además, su puesta en escena rememora las texturas de PC, con la misma sensación de profundidad que no invita a la carrera, y la proliferación de curvas peligrosas.

El programa se mantiene como puede entre dos aguas difíciles:







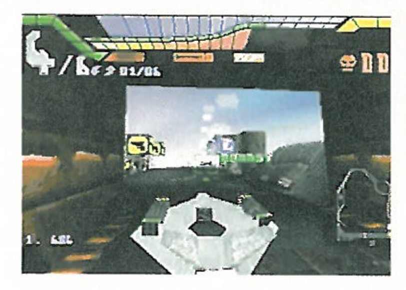
Bonito pero...

Aunque Wipeout le debe mucho de su look, lo cierto es que poco tiene que envidiar al desarrollo de Psygnosis.











Este camión destartalado parece el de Billy Joe y su mono. ¿Os acordáis de tan magna serie?

la facilidad y la injugabilidad, estando más cercano a esta última. Es difícil controlar la nave, por lo que la carrera se hace embarullada ante nuestra incompetencia y el ataque desaforado de los enemigos.

Hi Octane inunda la pantalla de polígonos al uso y colores agraciados; sin embargo, el juego se detiene bruscamente en el factor jugabilidad y manejo: tedioso y complejo por la gracia original de los pensadores de Bullfrog, lo que limita el tiempo de interés del programa. Aunque hay que tener en cuenta que, al final, siempre se buscan a los mismos culpables para justificar todo, lo cierto es que pocas de estas palabras se pueden salvar, una vez que el usario se ha gastado las 7.000 u 8.000 pesetas que cuesta la gracia.

Como espectáculo total de juego y gráficos, tiene enormes vías de agua que no se suturan con las horas de juego, sino con la imaginación de restar esos defectos en nuestro cerebro, aunque estemos viendo lo contrario. Debemos mirar, pero ver lo que queramos; de lo contrario, creeremos haber tirado nuestro dinero a la basura.

Hi Octane es un borrón en la intachable hoja de servicios de Bullfrog, que se cae al suelo por culpa de su manejo.

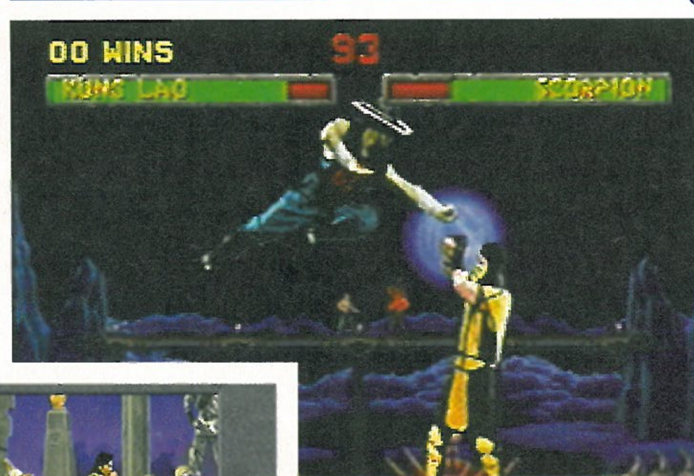
ÚLTIMA



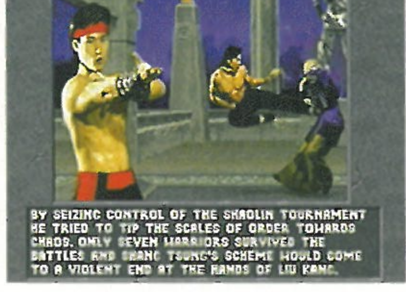
por Carlos Ballester

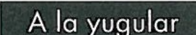
Mortal **Kombat II**










A la yugular



Es de justicia reconocer que, a pesar las críticas, los fatalities se recrudecieron en esta entrega.

Nombre original	Mortal Kombat II
Realización	1996
País	EE.UU.
Compañía	Acclaim
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM

Acclaim se ha quedado, descaradamente, fuera de juego. Entre Williams y Nintendo, tanto monta monta tanto, las cosas se han quebrado absurdamente. Nos explicamos.

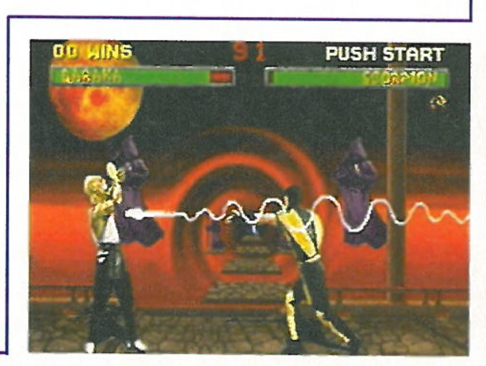
Nintendo desarrolla su Ultra 64 y, para cazar al departamento de recreativas de Williams, le hace firmar un papel de intenciones, por el cual sus desarrollos solo podrán ser programados para soportes domésticos de Nintendo. Nada de Sega y nada de Sony, en principio.

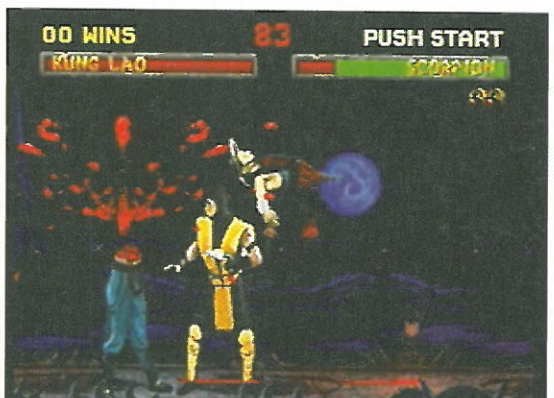
Y Acclaim, tradicional convertidora de todos esos desarrollos, se queda con cara de entender poco y con los proyectos de *Mortal Kombat II* para Saturn y PlayStation. Esto ocurrió un año y medio después de las versiones de 16 bits para Mega Drive, Mega CD, 32X y Súper Nintendo.

Pero Acclaim también es consciente de que la segunda entrega de la saga tiene entidad y cuerpo por sí sola, con personajes exclusivos e innovaciones que, aunque vistas en la tercera (ya presente en PlayStation), no desmerecen el total.

Además, Saturn tiene la ventaja de poseer mejores características técnicas para presentar en pantalla *sprites* de mayor tamaño y con mejores movimientos. Por eso, el desbarajuste temporal de este lanzamiento tiene un confortable colchón sobre el que lanzarse.

Entrando a saco con el juego, *Mortal Kombat II* es un calco de la recreativa en personajes, trucos,

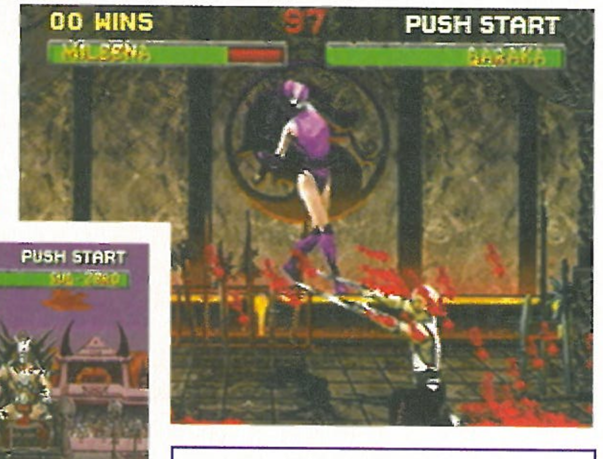




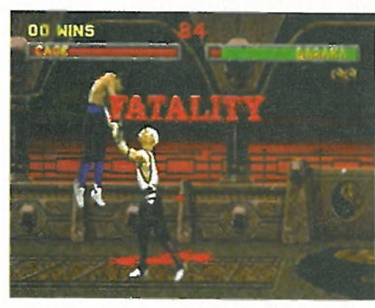


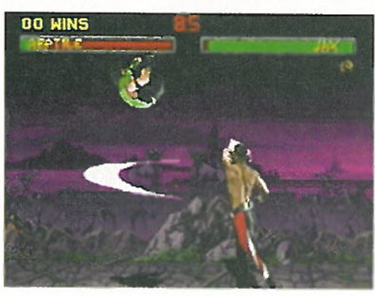
Todo igual

Las intros originales se mantienen con el mismo número de colores y definición de pantalla.



Las bodas de sangre de Mortal Kombat II no tienen nada que envidiar al Doom de id Software.





Jax contra Reptile en el lúgubre escenario de las tumbas. Buena aplicación del color.

gráficos, voces, músicas, enemigos, llaves, *fatalities*, *animalities*, *friendship* y opciones generales de juego. Nada nuevo, pero nada malo para los que prefieran las viejas técnicas a los polígonos de moda de los *Tekken*, *Virtua Fighter* o *Toshinden*. Olvidad el nefasto *Criticom* y sus patadas elefantiásicas escasas de diversión, contra el que este programa mucho puede hacer en virtud, básicamente, de su juego.

Decir que Saturn obtiene gratis la mejor versión de *Mortal Kombat II* que se ha realizado para un soporte doméstico es obvio, por lo que todos los amantes de la cosa sangrienta (levantará miles de críticas en sus primeros escarceos) deben tenerlo en su casa, con la consideración que un buen aficionado tiene para con sus objetos de culto.

Mientras PlayStation ofrece una discutible, para muchos, tercera entrega, Saturn se conforma honestamente con la secuela que dejó claras las premisas fundamentales sobre las que debía descansar. Su justificación básica escapa con soltura del ataque de los que creen oportunista a Acclaim; son las opciones técnicas las que deben decantar la compra. Parecerse a la recreativa original hace que sea un programa fiable que divierte a grandes y pequeños.





por Gonzalo Herrero

Defcon 5





Vehículos



Para transportarnos de una torreta a otra, el programa nos obsequia con una animación 3D al uso.





Como Doom

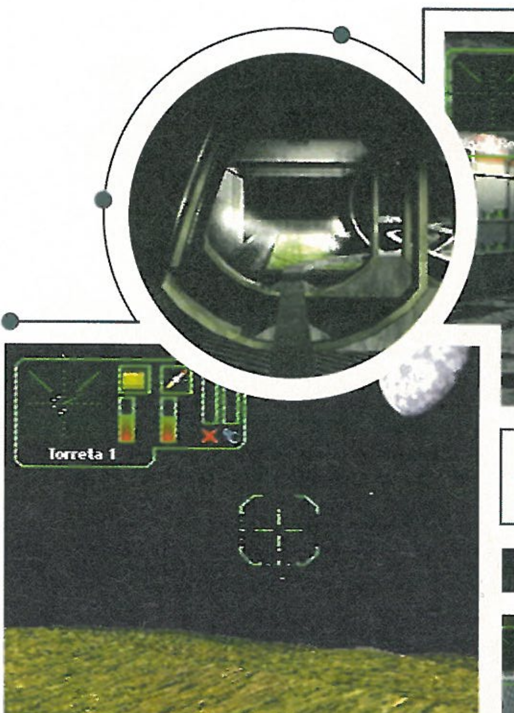
Sony Computer Entertainment España está redondeando una muy buena labor de consolidación de todo el software para su máquina. Primero vendiendo unidades suficientes para instalar un parque de consolas que garantice el éxito de sus juegos y, segundo, localizando muchos de sus productos para que el público nacional adquiera títulos fáciles de entender.

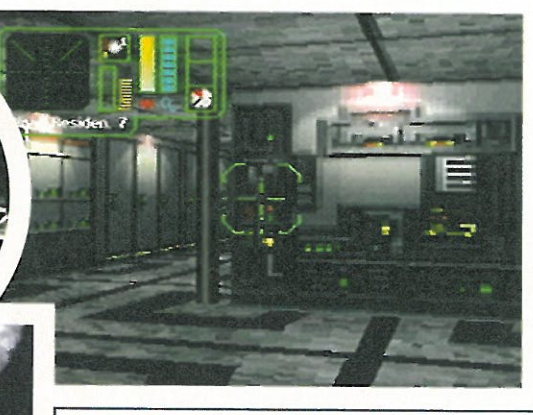
Defcon 5 entra en el mismo saco de los programas que, como *Discworld* y *Krazy Ivan*, están traducidos al español para entender y comprender cada paso que damos. Atrás quedaron los títulos para Mega CD al estilo de *Double Switch* o *Night Trap*, en los que nos soltaban una parrafada que no entendíamos, aunque después teníamos que tener en cuenta esas palabras para progresar. Afortunadamente, esto terminó, al parecer, con la entrada de Sony y, últimamente, de Sega.

A pesar de todo, el nuevo programa de Psygnosis es una

Nombre original :	Defcon 5
Realización :	1996
País :	Reino Unido
Compañía :	Sony Interactive
Programación :	Psygnosis
Soporte :	CD-ROM

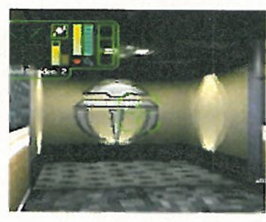




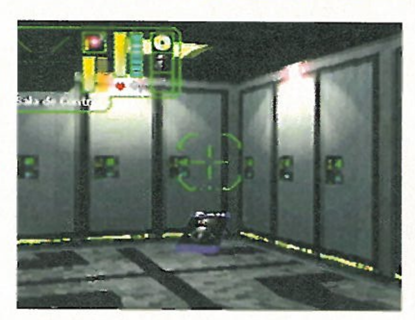


La ambientación general de la base, con todas sus estancias, está muy conseguida. Desde cocinas a cuartos de estar, junto a las lógicas instalaciones que dan vida y sentido al recinto.

Base espacial









Como ya empieza a ser una norma, los juegos estilo Doom (Wolfenstein 3D) se imponen para cualquier tipo de desarrollo.

aventura en toda regla, que mezcla dosis de habilidad con muchas fases intermedias y un mapeado que, antes de intentar nada, tendremos que conocer al milímetro.

Además, se ajusta a los cánones obligatorios de polígonos estilo *Doom*, con pasillos y algunas estancias escondidas. De todos modos, el peligro no está en el interior, en la base espacial que habitamos, sino en el exterior, donde somos atacados por unos extraños objetos voladores.

No os alarméis: por los pasillos de la base podemos acceder a un intrincado sistema de comunicación interno, que nos lleva a lo largo de seis torretas que cubren un perímetro exterior suficiente para repeler cualquier ataque.

Esa conjunción de fases interiores y exteriores, mucho más cercanas a un *Missile Command* cualquiera, dotan a su desarrollo de un dinamismo sostenido que no cansa.

Al revés, la agradable sensación de estar comprendiendo todos los mensajes de la historia (recodad, traducidos al castellano) nos absorbe mucho más en el argumento general.

Sin duda, el camino que tienen que seguir los futuros desarrollos para PlayStation debe ser parecido al iniciado por este *Defcon 5*, que invita a la reflexión sin olvidarse del deporte de la habilidad. De esta forma, podremos dedicar muchas horas a su finalización con idéntica entrega e ilusión que el día de su compra.

Como opción de largo recorrido, *Defcon 5* es una garantía de jugabilidad, a la que se le pueden reprochar algunas dejaciones técnicas, que apenas interfieren en su valoración global.







Titan Wars

Cuando un productor coge la directa, hace un programa de cierto mérito para su tiempo y reproduce mil versiones para distintos formatos, hay que plantearse cuáles son las diferencias que van a marcar esos títulos. Si se ciñen a las nuevas cualidades técnicas de la máquina, o si cambian su desarrollo con nuevos enemigos, fases y formas de jugar.

Con *Total Eclipse* en 3DO, Crystal Dynamics se apunta un tanto. Cuando todos estábamos pendientes aún de *sprites*, o *scrolles*, la compañía americana se adelantó a la moda de finales del 94, con un programa divertido, a la vieja usanza, como los *After Burner*, pero ofreciendo unos escenarios más depurados y muy revolucionarios para aquella época.

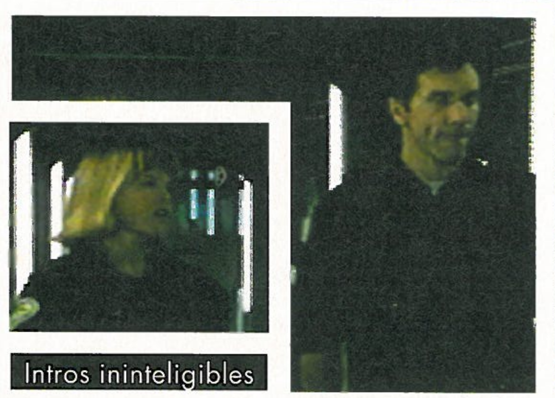
Era la primera vez que se veían, al margen de los *Crash'n Burn*, polígonos tan bien puestos y animados.

Con los meses, y la llegada a estados unidos de PlayStation y Saturn, Crystal Dynamics abre sus horizontes a estos nuevos, y

Nombre original :	Titan Wars
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	BMG Interactive
Programación :	Crystal Dynamics
Soporte :	CD-ROM



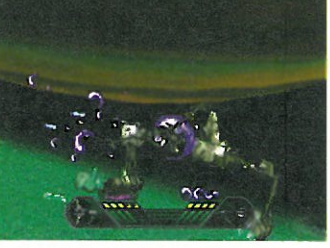




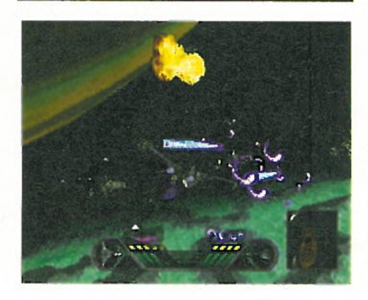
Intros ininteligibles







Las influencias gráficas de Total Eclipse sobre Titan Wars son evidentes. No es un punto en contra.



rentabilísimos, soportes. Por tanto, es de ley que *Total Eclipse* se convierta por completo a las consolas de Sega y Sony. El problema es que, tras *Total Eclipse Turbo* y *Solar Eclipse*, *Titan Wars* es como la enésima reiteración que proyecta las mismas ideas, del mismo modo y sin cambiar para nada detalles técnicos o de juego.

Por tanto, el argumento vuelve a ser semejante a los anteriores: manejamos una nave, que se mueve por un entorno 3D superficial, sobre planetas o en la órbita de estos, con multitud de enemigos que proyectan sobre nuestra chapa los impactos de su láser.

Un matamarcianos tradicional, con ítems que elevan nuestro potencial de ataque, o que recargan la energía y nos alargan la vida. Más de lo mismo pero, además, plasmado con las maneras tradicionales de Cystal Dynamics.

Que *Titan Wars* puede llamar la atención de los usuarios y divertirlos por un tiempo es claro, pero ya existen algunos ejercicios que combinan el género *shoot'em up* con los polígonos con más gracia, innovación o, simplemente, perfección. Por lo tanto, este programa se nos antoja prescindible si ya hemos comprado antes otros títulos.

Nadie duda el valor que tuvo el primer *Total Eclipse* de 3DO, a pesar de sus limitadas características técnicas. Lo que no parece muy propio es continuar erre que erre con lo mismo, sin variar la trayectoria, a pesar de las mejoras evidentes que representan las consolas de Sony y Sega.

ÚLTIMA

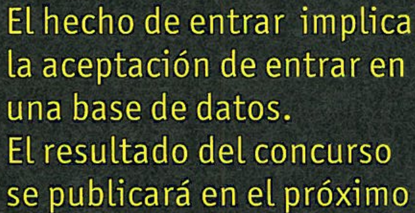


Ultima y Sony te regalan 1 Playstation junto con dos juegos de Sony Psigynosis: Wipe out y Destrución Derby y 20 camisetas de cada uno de estos juegos.



Rellenar el cupón adjunto y enviarlo a:
ULTIMA GENERACION "Concurso Sony"
C/ Torres Quevedo, 1
(P.T.M) 28760
Tres Cantos
(Madrid)





No se admitirán fotocopias

El hecho de entrar implica la aceptación de entrar en una base de datos.
El resultado del concurso se publicará en el próximo número de Abril, dentro de las páginas de última



Cupón de Concurso

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M. 28760 - TRES CANTOS (MADRID)

Nombre ______________________ Fecha de nacimiento __________

Apellidos ______________________________________

Domicilio ______________________ Código Postal __________

Localidad ______________________ Provincia __________

Consolas que tienes ______________________ Teléfono __________

Fecha y firma



Oferta válida para España



por J. Luis Sanz

El imperio de los Polígonos



Virtua Fighter 2, Saturn.

Virtua Fighter, Saturn.

Total NBA 96, PlayStation.

Panzer Dragoon, Saturn.

El nuevo usuario de Saturn, PlayStation, 3DO, Jaguar y el futuro de Nintendo Ultra 64 corre serios peligros de poligonización. De entristecimiento prematuro ante el empuje de las nuevas técnicas, que todo lo traducen a polígonos y texturas.

Ya no hay cabida para las buenas ideas, o para los viejos desarrollos con *sprites*; ahora lo que *pinta*, lo que se lleva, son los polígonos, los entornos tridimensionales: una razón más, completamente estúpida si es llevada a sus últimos extremos, para evaluar un programa y comparar el resultado con el precio. Si un juego cuesta 9.000 pesetas, hay que saber cuanto antes el número de polígonos que pone en pantalla para saber si la compra ha sido acertada. Es más, llegará un momento en el que el usuario haga la cuenta de a cuánto le sale cada polígono.

Antes, los juegos se compraban por diversión (*Lemmings*, *Tetris*), porque eran películas de cierto éxito que aprovechaban las productoras para hacer el agosto cuando el juego no merecía la pena, por la realización técnica (los cientos de planos de *scroll* simultáneo de *The Shadow of the Beast* en Amiga) o, sencillamente, porque las versiones anteriores nos dejaban cierto aroma a clásico.

En la actualidad, y por culpa de la tecnología RISC que todo lo puede, se ha llegado al extremo de emular cualquier género a través de los



Ridge Racer, PlayStation.

Las viejas técnicas de sprites compiten en desigualdad con los perfectos polígonos de Ridge Racer o Panzer Dragoon.



Theme Park, PlayStation.

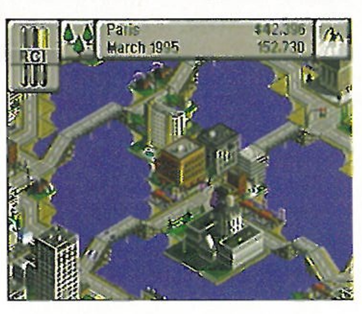
Bloodshot, Mega Drive.

Alien Trilogy, PlayStation.

Tekken, PlayStation.

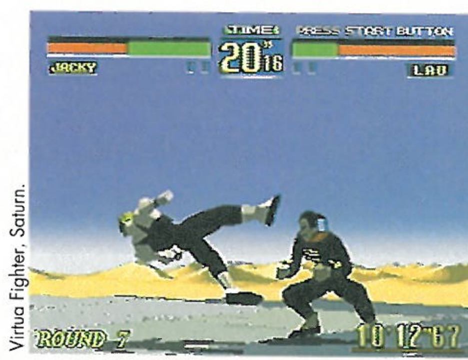
entornos 3D. De los polígonos. Prueba del interés que estas 'nuevas' técnicas ofrecen está en la ingente cantidad de lanzamientos, de productos que las compañías presentan. Por poner un ejemplo: de los aproximadamente 50 títulos disponibles oficialmente para PlayStation, 30 utilizan los polígonos como arma fundamental de espectáculo, como razón indispensable de compra. Después, en su interior, el programa alberga discretas proposiciones de juego, de poco mérito y sin ninguna diversión.

En el caso de Saturn el porcentaje decrece: sobre 40 lanzamientos oficiales, 20 utilizan los polígonos. Un número menor que viene a redondear la teoría clara de que, por el momento, Saturn es la consola con un mayor número de juegos divertidos, mientras PlayStation tiene un mayor porcentaje de títulos técnicamente buenos. Es decir, en un lado de la balanza está la diversión y en otro la calidad técnica.



Sim City o Theme Park son ejemplos de programas cuya realización es sencilla pero enormemente divertida. El segundo, para seguir la corriente, intentó meter algunos polígonos en la versión PlayStation.

Como antes anunciamos, las técnicas de polígonos no nacen de repente con la PlayStation o la Saturn. Ni tan siquiera con la 3DO. Mucho antes que estos sistemas de juego, hay algunas incursiones de Atari en máquinas recreativas como *Star Wars*, que simula el ataque final de la famosa película a través de las trincheras de la Estrella de la Muerte. O los simuladores para Spectrum y Commodore 64 de Digital Integrations, como *Tomahawk* y *T.T. Racer*, sin olvidarnos de la generación, más cercana, para PC y Amiga de simuladores de vuelo, que avanzan poniendo colores planos a los polígonos, más tarde incluyendo efectos de luz y, finalmente, aplicando texturas para dar mayor realismo. En ese camino están los *Fighter* para los 8086 con tarjeta Hércules, los *F-15 Strike Eagle*, *F-29 Retaliator*, *Chuck Yeaguer's Air Combat*, *F-117 Stealth Fighter*, *Gunship 2000*, *TFX*, *Strike Commander* o *JetFighter*. Un

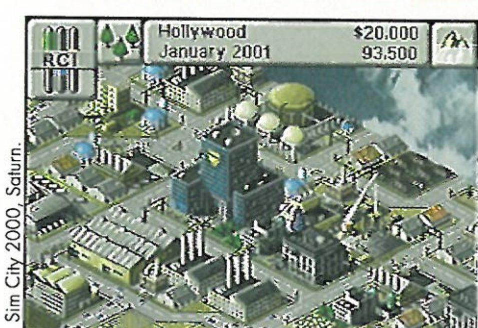


Virtua Fighter, Saturn.


Daytona USA, Saturn.



X-Men, Saturn.



Sim City 2000, Saturn.



Sega Rally Championship, Saturn.



Doom, PlayStation.


Actua Soccer, PlayStation.

X-Men es uno de los programas de lucha tradicionales que han mantenido su nivel de espectáculo sin recurrir a los polígonos. Virtua Fighter, por su parte, es el primer gran hit dentro de la órbita doméstica de Saturn.

catálogo de programas que dejan, en muchos casos, mal parados los nuevos desarrollos.

Es decir, los polígonos, como tal, no son cosa de los 32 bits de las máquinas actuales, sino una tradición de muchas compañías que se adelantaron con clarividencia cuatro y cinco años.

Los géneros que sí han avanzado enormemente desde la llegada de estas técnicas son los programas de lucha y los de conducción.

Sega, principalmente, ha sido la impulsora de nuevos conceptos que han permitido, con la inclusión de poderosas placas, acelerar las velocidades de proceso y permitir que el número de formaciones por segundo aumenten. Hay que recordar que cualquier máquina diseñada para producir polígonos no tiene como objetivo fundamental la creación de estos, sino, simplemente, una mayor capacidad por la mayor rapidez de su velocidad de proceso.

Es decir, Mega Drive era capaz de producir juegos poligonales en la medida que su procesador, el 68000 de Motorola, tenía rapidez para crear entornos 3D. De este modo, el *Virtua Racing* incluyó, para generar sus 'bastos' entornos, el Sega Virtua Processor: un chip que aceleraba la velocidad y manejo de datos. Igual ocurre con el Chip Súper FX de

Nintendo o la 32X que, en esencia, lo único que hacen es aumentar la capacidad de proceso de la máquina.

Por tanto, la cantidad y calidad de los polígonos que aparecen en pantalla son el resultado inalterable de la potencia de la consola.

Otro problema que acarrea la inclusión de estas técnicas son los baremos de medición que el usuario aplica dentro de dos mismos programa desarrollados de idéntica manera. Para ser más claros: *Sega Rally* y *Daytona USA*.

Lo que Sega hizo con el último, evidentemente, no tiene calificación viendo los resultados del *Rally*. Dejar que apareciera en la calle un juego que tiene evidentes problemas en la gestión de entornos de este tipo y, por si fuera poco, no es suave, dice mucho de las primeras intenciones de Sega con su consola que, espoleada por el respaldo masivo del público japonés (gracias a *Virtua Fighter*), creyó que los usuarios eran los suficientemente listos como para comprender que aún las diferencias entre los soportes domésticos y las recreativas eran inigualables.



Virtua Cop, Saturn.

Mortal Kombat II, Saturn.

Jupiter Strike, PlayStation.



3D Lemmings, PlayStation.

Total NBA 96, PlayStation.

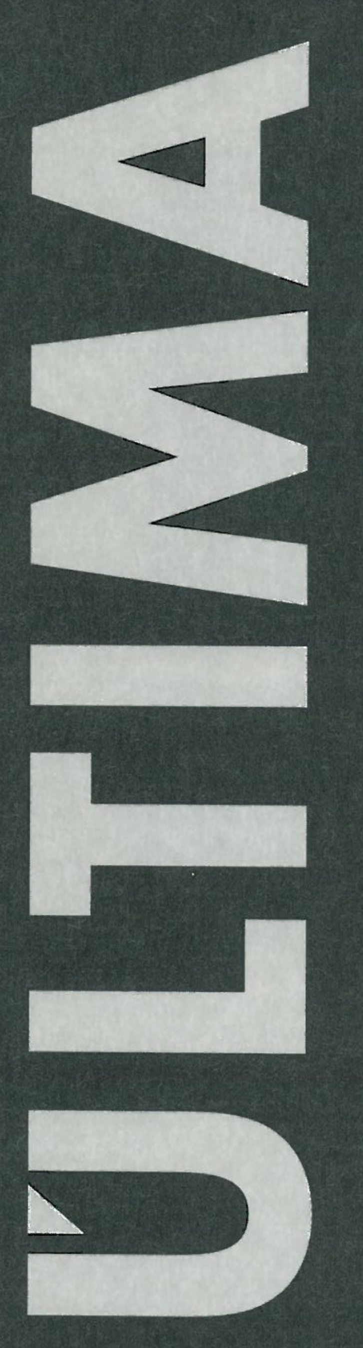
Panzer Dragoon, Saturn.

Slam'n Jam 95, 3DO.

Lo cierto es que, a pesar de la perfección del *Rally* (que es acusado de 'perder polígonos' en determinados momentos sin que nadia haya calibrado la cuantía de la conversión y los juegos que tendrán que llegar para desbancarle de su primer puesto indiscutible), la nueva generación de juegos tiene la obligación de centrar sus objetivos, informar al usuario y permitir que los títulos que lleguen mantengan un nivel de calidad mínimo.

Los polígonos, desgraciadamente, pueden acabar siendo la panacea que todo lo puede y que, al final, pueden ser bien o mal utilizados con el único fin de divertir.

Lo que nunca se debe hacer es juzgar un juego por su número de polígonos. En ese caso, nada tendría sentido.



Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto (Jefe de Publicidad)
Felipe Morano



C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.

Números Atrasados

Si quieres estar a la última y te falta algún ejemplar de la revista, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en el teléfono (91) 803 21 42, donde atenderemos a tus peticiones.



ÚLTIMA

por J. Luis Sanz

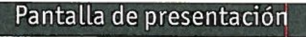
Knight Lore

Nombre original : Knight Lore
Realización : 1984
País : Reino Unido
Compañía : Ultimate
Soporte : Casete. 48k

Empezar a hablar de *Knight Lore* es como hacerlo de *Casablanca* u otra película que haya marcado una época dentro de su arte. Es decir, sencillo y muy predecible. El programa que los hermanos **Stamper** (hoy en día Rareware y autores de los *Donkey Kong Country* y *Killer Instinct*) programaron, revolucionó por completo la forma de concebir los plataformas: la puesta en escena de su concepción aventajaba al resto de programas. Cuando en la mayoría sólo podíamos movernos a derecha e izquierda, con la nueva técnica Filmation se consiguió introducir la dimensión de la profundidad.

Esta nuevo sistema facilitó la evolución de otros muchos géneros que lo utilizaron como un modo de espectáculo comparable al que hoy supone, salvando las distancias, el uso indiscriminado de polígonos.

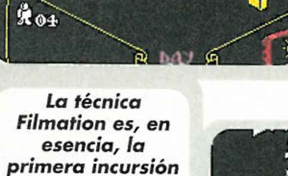
Sabreman, el protagonista del juego (culminación de la trilogía iniciada con *Sabrewulf* y *Underwurlde)*, sufre un hechizo que lo convierte todas las noches en hombre lobo. Sólo una pócima, que debe ser confeccionada con los ingredientes y el orden adecuados, puede salvarle.

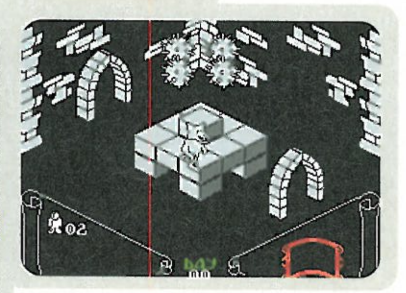

Pantalla de presentación

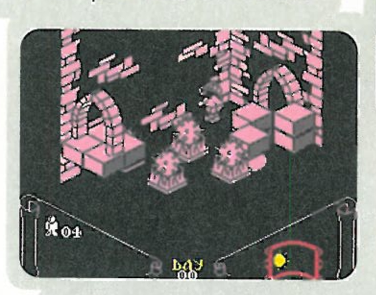




¿Cuántos usuarios habrán visto esta pantalla durante los más de cinco minutos que duraba la carga?

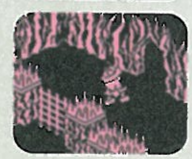




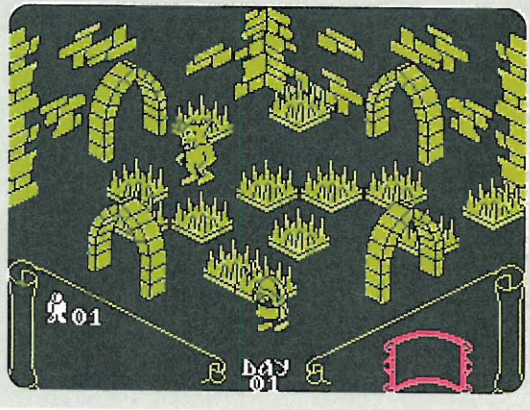


La técnica Filmation es, en esencia, la primera incursión real en el terreno de las 3D.





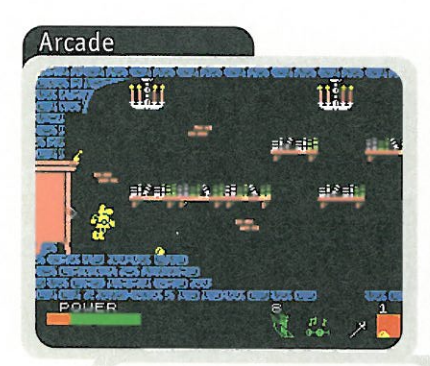






Sir Fred

Arcade



En Sir Fred, cada pantalla suponía un pequeño desafío de saltos, plataformas y palancas. Ese fue su gran secreto que le reportó un éxito total de críticas.



Nombre original : Sir Fred
Realización : 1985
País : España
Compañía : Made in Spain
Soporte : Casete. 48k

Made in Spain fue una curiosa aventura de cuatro jóvenes españoles que culminó con una particular saga de un personaje llamado Fred.

Para su segunda aventura trabajaron sobre la idea de un plataformas que, pantalla a pantalla, mezclaba con un enorme acierto elementos de arcade y habilidad, con otros de aventura (por aquel entonces, el término más utilizado era videoaventura).

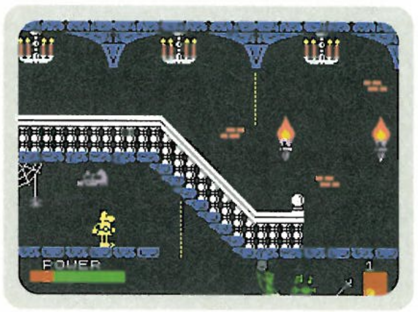
De esta manera, nuestra visita al castillo se realizaba cogiendo y dejando objetos que, utilizados en lugares especiales, nos abrían nuevos caminos. *Sir Fred*, además, variaba la colocación de los objetos en cada partida, para permitir que cada juego fuera diferente. Así, la manera de llegar al final nunca estaba definida de antemano. Otro detalle que le hizo destacar fueron los movimientos del personaje. Sabiamente realizados, gozaban de una suavidad encomiable y podía tanto correr, como saltar o bucear y trepar. Cada fase de animación estaba dibujada con un gran talento.

La aventura europea de *Sir Fred* estuvo plagada de éxito de crítica y ventas, que no revirtieron en unos pingües ingresos para Made in Spain, porque la compañía inglesa encargada de su distribución, Mikro Gen (*Everyone's a Wally* o *Pijamarama*), no cumplió con las cantidades pactadas.

A pesar de todo, *Sir Fred* es un buen ejemplo de lo que era posible realizar con los escasos 48k (49.152 bytes) de un Spectrum.

Era divertido, largo, y técnicamente realizado con una perfección envidiable.





Aventura

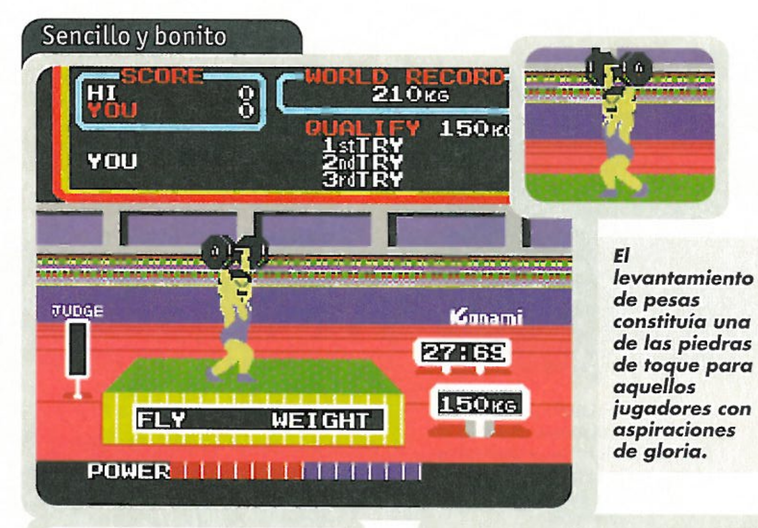


Sobre el trono del rey tenemos la llave para acceder a las almenas y torreones del castillo. Sus ocho colores y la sencillez de sus diseños no restaba vistosidad al programa.

La trilogía Hyper Sports

Nombre original : Hyper Sports
Realización : 1984-85
País : Japón
Compañía : Konami
Soporte : Cartucho

Sencillo y bonito



El levantamiento de pesas constituía una de las piedras de toque para aquellos jugadores con aspiraciones de gloria.

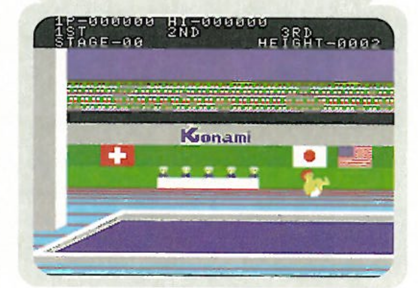
Entre los nombres ilustres que han dado su vida al sector, a la afición de los videojuegos, es imposible obviar la saga *Hyper Sports*, de Konami, con la que esta compañía se abrió paso en los primeros años ochenta en sistemas domésticos y recreativas.

Tres juegos forjados en los cartuchos de MSX, para los ordenadores que Europa importó por aquella época, y que adelantaban ya las dos famosas ranuras para cartuchos, combinando desarrollos en casete con los soportes de silicio.

Konami, enormemente vinculada al proyecto MSX y a la firma Sony, puso las primeras piedras de un prolífico género; un esquema que luego muchos reproducirían, con mayor o menor suerte. Los *Decathlon* y *Super Test* para Spectrum, protagonizados por el campeón olímpico británico **Daley Thomson**, batieron récords de ventas en toda Europa, su principal foco de influencia.

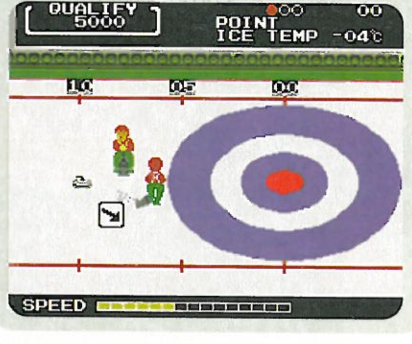
Epix, la compañía responsable del diseño de los Amiga y Atari Lynx, amén de ser los padres del *Impossible Mission*, produjo, para Commodore 64, enormes juegos amparados en las Olimpiadas que se celebraron en Los Ángeles en 1984. *Summer Games I* y *II* tenían ceremonias de inauguración y clausura, y avanzadas opciones de juego para ocho competidores.

Las posturas adoptadas a lo largo de la caída valen una medalla por parte de los cinco jueces.



Recuerdos





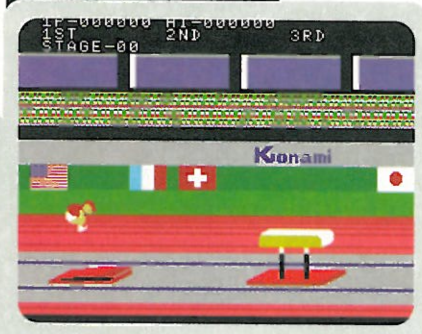
Es de suponer que muchos de los que hoy leen estas líneas se adentraron en el mundo de los videojuegos con estos títulos, que obligaban a machacar los *joystick* y nos hacían adoptar todo tipo de posiciones forzadas para mantener el nivel de juego. Aventurarse con alguno de estos programas era una demostración de fuerza más que de habilidad.

Konami produjo las tres partes de *Hyper Sports* en un espacio de tiempo muy reducido. Fueron tres cartuchos que, de algún modo, se complementaban formando un todo único. No había mejoras técnicas sustanciales de una a otra entrega, sino nuevas pruebas que rellenaban el hueco dejado por la anterior. Un cartucho incluía tres competiciones, un número escaso a todas luces para los precios que se barajaban por aquel entonces (muy cercanos, proporcionalmente, a los actuales).

Konami, que triunfó exageradamente en los soportes que colonizó, hizo versiones para todos los sistemas de juego domésticos que contaban con una difusión especial. Los Commodore 64, Spectrum o Amstrad CPC, estrellas del circo en aquellos años, recogieron una versión de *Hyper Sports* que incluía muchas de las pruebas repartidas a lo largo de los tres cartuchos de MSX. Quien no quiera recordar lo que supusieron estos juegos, está cercenando parte de la historia, al obviar una de las mayores sagas que jamás hayan existido.

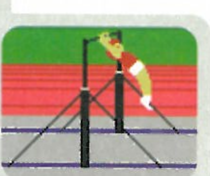
Scroll depurado

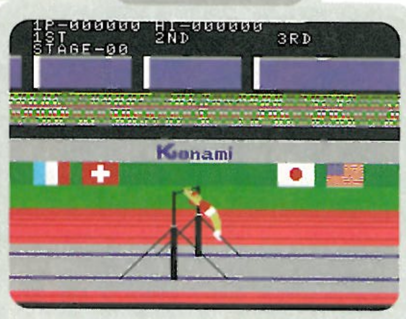




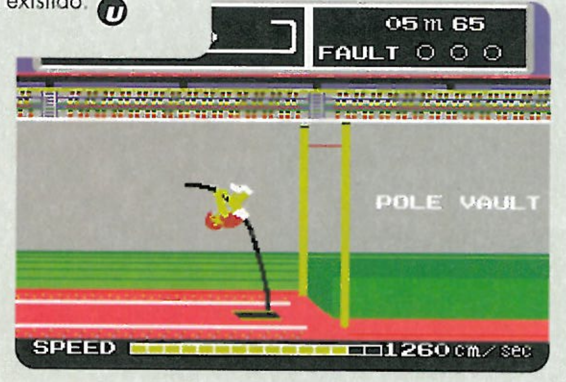


El tiro con arco tenía su punto más conflictivo en los grados del ángulo de tiro.









Tres clásicos

Los primeros cartuchos de MSX de *Hyper Sports* sólo contenían tres pruebas: salto de trampolín, las paralelas y el salto de potro. La segunda entrega ofrecía la clásica del levantamiento de pesas, tiro con arco y tiro al plato (la prueba por la que siempre será recordado *Hyper Sports*). Para la última añadieron el salto con pértiga, triple salto, ciclismo y lanzamiento sobre hielo.

Cada una de estas disciplinas fue calcada al milímetro por todas las productoras que, por aquellos años, no tenían las enormes referencias y desarrollos para ofrecer una evolución a sus ideas. Konami, en esos primeros tiempos de ensueño, sentó las bases del género deportivo.



"No somos amigos de la improvisación"

Alfredo Valiente (director general de Erbe Software)

por Javier S. Fernández

La creación de un nuevo departamento destinado a dotar de soporte técnico a aquellas compañías que deseen adentrarse en el mundo de la multimedia para sus trabajos de *marketing*, afianza aún más la posición de Erbe en el mercado informático español. **Alfredo Valiente**, director general de la principal distribuidora de software del país, habla sobre los proyectos de su empresa.

– ÚLTIMA: Erbe Soft había limitado su acción a la distribución, primero para máquinas como Spectrum y Commodore y, actualmente, para PC. Desde su conocimiento del mundo de las consolas domésticas, ¿se puede considerar al PC como un aventajado respecto a estas últimas?

– **Afredo Valiente:** Comparar un PC con una consola de videojuegos es un ejercicio sin sentido, porque el fin para el que ambos han sido creados es muy distinto. Un ordenador personal es mucho más que una máquina de juegos; las posibilidades que ofrece dentro del

propio ámbito doméstico son incontables: desde el uso de los habituales programas de gestión, hasta el acceso a un basto universo de información que entra en nuestros hogares a través de Internet, sin olvidar los extraordinarios recursos técnicos que posee para llevar el ocio electrónico a sus cotas más elevadas de espectacularidad. Los términos en los que mucha gente establece la comparación que usted me propone no son lógicos, porque habitualmente se formula como si fuese obligada la elección entre ambos. El PC es una herramienta al servicio del hombre que ha pasado en pocos años a formar una parte importante en nuestra vida cotidiana, tanto en el ámbito laboral como en el hogar.

– ¿Dónde reside el potencial del formato PC? ¿Cree que podrán llegar a sustituir a las consolas en los juegos?

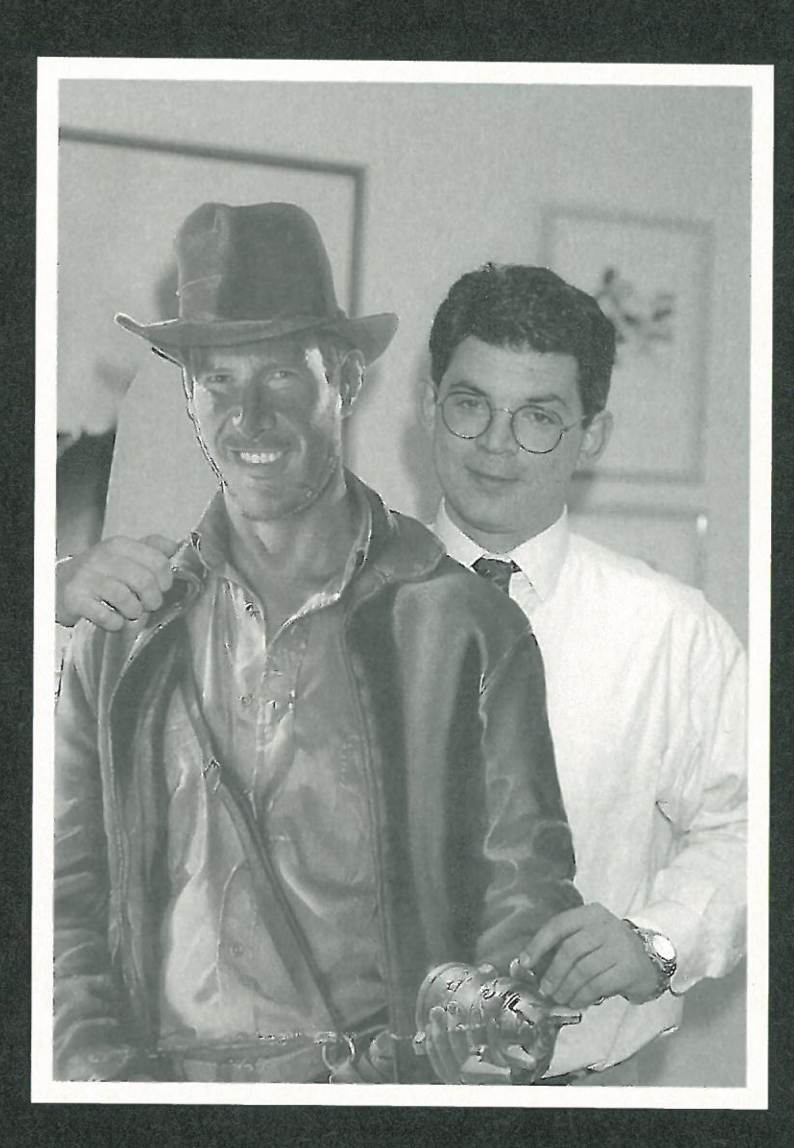
– El PC, tal y como lo concebimos hoy, no; sin embargo, la versatilidad de los ordenadores personales y sus capacidades de expansión han demostrado en sobradas ocasiones que tecnológicamente pueden afrontar cualquier reto con garantías de éxito..

– ¿Veremos en las consolas de 32 bits títulos distribuidos por Erbe?

– Ya es una realidad. En la actualidad Erbe distribuye los juegos de la compañía BMG, entre los que se encuentran títulos como *Off the World Interceptor* para Saturn y PlayStation o *Total Eclypse Turbo* para la máquina de Sony. En un corto período de tiempo aumentará nuestro catálogo de juegos para máquinas de 32 bits.

– ¿Proporcionalmente se podría cuantificar el porcentaje de mercado existente en España tanto para consolas como para PCs?

– Como he explicado antes, es importante dejar claro que son mercados distintos: analizarlos bajo el mismo prisma carece de sentido. Es como comparar una moto y un todoterreno, ninguno es mejor que el otro, tienen públicos distintos.



"Comparar un PC con una máquina de videojuegos es un sin sentido, porque el fin para el que fueron creados es distinto"

– Surgen compañías que, bajo las coletillas de multimedia, internauta o infovías , esconden software de ínfima calidad. ¿Erbe dispone de los medios para ofrecer programas de calidad semejante al de las grandes compañías desarrolladoras?

➪

– No sólo tenemos los medios y el tiempo necesarios, sino el compromiso de hacer que, año tras año, el nombre de Erbe sea sinónimo de calidad. Sólo debéis acudir a cualquier punto de venta y observar el nivel de los productos distribuidos por esta compañía. Lo cierto es que la búsqueda de la calidad es norma de obligado cumplimiento en Erbe, porque sólo desde esta posición se puede competir con garantías.

– ¿Podría citar alguno de sus proyectos más inmediatos?

– El objetivo prioritario en estos momentos es la ampliación de nuestra red de puntos de ventas; queremos que nuestros títulos estén al alcance de cualquier usuario, a la puerta de su casa si es posible. El mercado informático está en constante evolución y Erbe se mantiene en una posición expectante, pero activa. Estamos estudiando las posibilidades que brinda la red Internet, para saber qué lugar debe ocupar una compañía como la nuestra en el ciberespacio. Son muchos los que hablan con ligereza sobre las infopistas, todo el mundo quiere estar dentro, pero pocos tienen claro el interés comercial de este mercado. Nosotros no somos amigos de la improvisación, antes de andar por la inercia que marcan los acontecimientos, deseamos saber hacia dónde queremos ir.



"Tenemos el compromiso de hacer que, año tras año, el nombre de Erbe sea sinónimo de calidad. Además, contamos con el tiempo y los medios necesarios para conseguirlo"



– Cada día se pueden encontrar títulos de mayor envergadura que necesitan de soportes mucho más amplios. ¿Podemos asistir en un futuro próximo a la desaparición de software en disco en favor del CD-ROM?

– Ya es un hecho. Actualmente, el 70% del producto vendido por Erbe está en formato CD-ROM.

– Hablemos de las conclusiones que ha sacado tras la pasada campaña navideña. ¿Hacia dónde evoluciona el mercado?

– La primer lectura que hemos sacado tras la pasada campaña de Navidad es la confirmación de que el software de entretenimiento se ha introducido en los hogares españoles como una forma más de ocio electrónico. La evolución del mercado del PC es constante y ya nadie pone en duda que en muy poco tiempo se producirá la definitiva integración de los ordenadores personales en el ámbito doméstico, como un electrodoméstico más al alcance de toda la familia.

– ¿En qué porcentaje se podrían cifrar las ventas de juegos respecto a otro tipo de software como el educativo o el de interés general?

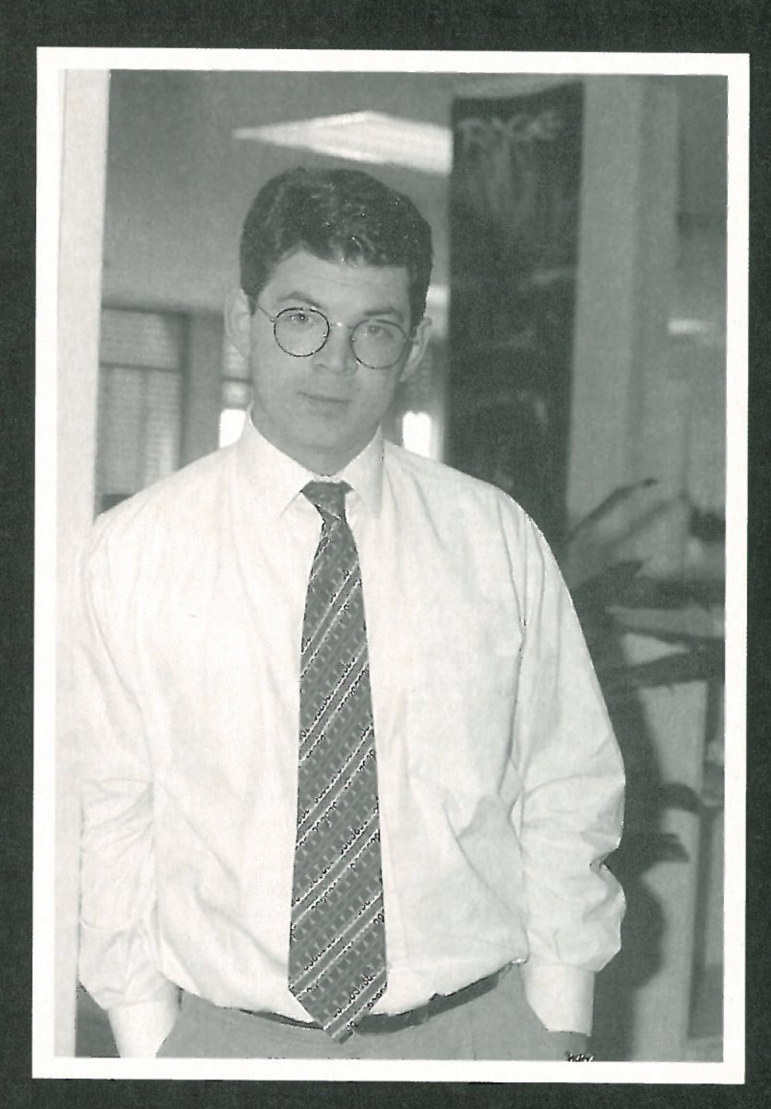
– El videojuego representa en la actualidad el 60 ó 70% del mercado de software para PC. En cifras relativas, está cediendo parte de su hegemonía ante la entrada de productos educativos y de entretenimiento. Sin embargo, si nos paramos a estudiar el comportamiento del ususario en las pasadas Navidades y analizamos el fenómeno en términos absolutos, lo cierto es que se ha vendido una cantidad de juegos impensables hace sólo dos años.

– En proporción al resto de Europa, ¿existe mucha diferencia en lo que un usuario medio invierte en software a lo largo del año?

– Lamentablemente, sí. El consumo medio en Europa es mucho más alto. Y digo lamentablemente porque parte de esa diferencia atiende a que somos los reyes del pirateo. La picaresca nacional no respeta las reglas del juego en lo que al software de PC se refiere como lo hacen en otros países de nuestro entorno.

– ¿El parque de PCs instalado en nuestro país se aproxima a la media?

– Tampoco. La media de Pcs por habitante en España es inferior a la de otros países de la UE, aunque los estudios afirman que en dos o tres años nos pondremos a su altura.



"La inversión en software del usuario medio en Europa es más alta que en España. Lamentablemente, parte de esa diferencia se debe a que somos los reyes de la piratería"

– Después de un tiempo de ciertas turbulencias en la dirección de la compañía, ¿hacia dónde se dirige el futuro de Erbe Soft?

– Lo que usted llama turbulencias no han sido más que los cambios propios de cualquier compañía que se desenvuelve en el mercado. Erbe se mantiene en el liderato de la distribución de software de entretenimiento. Lo importante es el equipo, no los individuos.

– Personalmente, para jugar, ¿PC o consola?

– Lo importante es el juego, no el soporte. ¡Quién no ha disfrutado del *Tetris* en blanco y negro de Game Boy, y quién se resiste al encanto de acabar con el Imperio en *Rebel Assault*!

la opinión del lector



A vueltas con las consolas

Queridos redactores de **ÚLTIMA**:
Ante todo quería felicitarles por su gran revista, un trabajo serio que no se inventa chorradas. Después, voy a hablar de todas las consolas.

Sobre todo de la Saturn y el CD-i. El segundo no para de sacar películas y CDs de audio. Eso no es malo, pero lo que la gente busca son juegos buenos. Otro tanto ocurre con la Saturn. Estos no paran de sacar juegos, pero según vuestro criterio son malos.

Lo mejor que se puede encontrar en estos momentos es la PlayStation. La gente busca programas de arcade que estén bien convertidos para su consola. La PlayStation tiene muchos polígonos y se ve como los juegos de recreativa.

Ahora tenía unas cuantas preguntitas sobre la Nintendo 64.

– ¿Cuándo saldrá a la venta aquí?

– De nuevo la pregunta del millón. Supuestamente, en el mes de octubre.

– ¿Vale la pena? (Según vuestro criterio).

– A tenor de la trayectoria de Nintendo, suponemos que sí.

– ¿Cuánto costarán sus juegos? ¿Y la consola?

– Según Nintendo, la consola mantendrá el precio establecido de 250 dólares (unas 30.000 pesetas) y, al parecer, los juegos en nigún caso podrán, técnicamente hablando, salir por debajo de las 9.000 pesetas.

– Decidme si me debo comprar la PlayStation o esperar a la Nintendo 64.

– Esta es una decisión personal, en la que se debe tener en cuenta la trayectoria mostrada por ambas compañías.

Karim Sabet (Barcelona)

Super Mario 64. La apuesta de Nintendo.

Grabar en vídeo

Hola, qué tal. Quería felicitaros por vuestra publicación y por que no os dedicáis a insultar a otras revistas; uno hace su trabajo y punto.

Ahora querría haceros unas preguntas:

– Me interesaría grabar en cinta de vídeo imágenes de la PlayStation, pero al enchufar el euroconector de la consola al vídeo, éste graba en blanco y negro. He llamado al teléfono de Sony, pero por su inexperiencia (que ya arreglarán) no me lo han podido explicar bien.

– El problema es que tu vídeo no puede decodificar una señal que le llega de la consola en formato RGB. Si deseas grabar en color imágenes de PlayStation, tendrás que utilizar las conexiones de vídeo compuesto desde los tres conectores BNC de la consola (rojo, blanco y amarillo) hasta una conexión de euroconector en tu vídeo. No obstante, sólo podrás grabar imágenes de los juegos en sistema Pal.

– ¿Qué me podéis decir del cable que han sacado para adaptar a la Sony europea los juegos japoneses? ¿Lo ha lanzado Sony? ¿Es fiable?

– **Sólo te servirá para algo si tu televisor puede decodificar una fuente que envíe la señal en formato RGB. Evidentemente, siendo de Sony, es fiable.**

– ¿Por qué juegos excelentes, por cierto, como *Tekken* que carga rápido y *Destruction Derby* tarda poco pero continuamente?

¿Es fallo de los programadores? ¿O es que tiene más datos *Destruction*?

– **¡Cómorrrr! Tienes toda la razón. No exageramos un ápice al decir que *Destruction Derby* tarda más en cargar que muchos juegos de Spectrum. Esto se debe a la lentitud de lectura del CD de Sony (¿doble velocidad?) y a la carencia de memoria RAM que le obliga a cargar y borrar datos constantemente.**

Gracias por adelantado y, por último, quejarme de que los juegos buenos cuesten entre 8.000 y 10.000 pesetas.

Un lector de Rentería



Salida de vídeo compuesto de PSX.

¿100.000 polígonos?

Hola, amigos de **ÚLTIMA**.
Tengo una NES y, en un futuro próximo, me voy a comprar una consola de nueva generación.

Bueno, empecemos con las preguntas:



– ¿En qué mes saldrá por fin la Nintendo 64? Ya estoy harto de esperar.

– La respuesta, en la primera pregunta de la carta anterior.

– ¿Para cuándo el CD de Nintendo? Cuando salga, ¿dejarán los cartuchos o seguirán haciendo juegos para las dos?

– No ha salido la consola, como para preguntarnos por el CD.

– No me repitáis que la Nintendo 64 tendrá posibilidad de poner 100.000 polígonos en pantalla... explicadme eso.

– Pues eso. Según Nintendo, Ultra 64 podrá mostrar simultáneamente hasta 100.000 polígonos en pantalla. Sin embargo, no debemos dejarnos apabullar por estas grandilocuentes cifras: número de polígonos no siempre equivale a diversión.

– Para vosotros, ¿qué consola tiene mejores juegos? (Lo pregunto, porque si digo qué consola es mejor...).

– Siempre hemos pensado que Sega, debido al banco de pruebas que tiene en las recreativas, parte en unas condiciones más ventajosas a la hora de lanzar un juego al mercado. Sin embargo, no siempre acierta con sus lanzamientos.

Un cariñoso saludo. Os deseo lo mejor.

Borja Galdeano (Estella)

¿Saturn=PC?

Hola, me llamo Andrés. Tengo una Saturn y preguntas que hacer, a ver si me las respondéis todas y os lo puedo agradecer.

– Se ha dicho que no quieren convertir la Saturn en un PC, ¿a qué se refieren con esto?, ¿por qué en el manual de instrucciones se dice que los periféricos del futuro son teclados, unidad de disco, unidad de *floppy disk*, etcétera? ¿Serán compatibles los programas de PC con los de Saturn?, ¿por qué quieren sacar periféricos como los anunciados?

– Hoy por hoy resulta impensable. La anunciada posibilidad de conectar la Saturn con Internet puede ser la respuesta.

– Ahora una de juegos ¿Sacarán un juego de *La Guerra de las Galaxias* de Lucas Arts? Si es así, ¿cuándo, cuánto costará y cómo será?

– Hacia final de año, principios del próximo, Lucas Arts comenzará a producir juegos para Saturn y PlayStation.

– Pienso comprarme una tarjeta M-PEG, pero con ese precio lo tendré un poco difícil de conseguir. ¿Es posible que bajen el precio algún día? ¿Por qué las de PC valen la mitad?

– El precio de dichas tarjetas no es previsible que se reduzca de forma drástica, por lo menos en un futuro próximo. En cuanto a su precio en relación a las mismas para PC, desconocemos cuál es tu distribuidor habitual, pero la diferencia que mencionas no es tal. En muchos casos, la tarjeta para PC sobrepasa con amplitud el precio de la tarjeta para Saturn.

– Ahora de PC. ¿Sacarán algún *Dragon Ball Z* o algo tipo manga?

– Hasta la fecha, el público de consolas y de PC mostraban significativas diferencias en cuanto a gustos y criterios. Sin embargo, y tras las últimas conversiones de un formato a otro, es de suponer que un programa como *Dragon Ball Z* cuente con una versión para PC no tardando demasiado.

– CRITERIO: quisiera decir algo contra el señor Mix (Torredembarra).

Dice que Sega se mete con Sony por donde puede, para mí no es nada nuevo. Habrás visto un vídeo por ahí de Nintendo cuando salió la Súper, que decía que tiene más *sprites*, más miles de colores, etcétera, que la Mega Drive.

Que quede claro que la primera consola en mi vida fue la Súper NES y no voy con ninguna compañía del sector del videojuego. Si te parece que es penosa la publicidad de Sega, ¿por qué no es penosa la de Sony diciendo: "los que han jugado con Playstation son monos"? Querido Mix eso es publicidad y nada más.

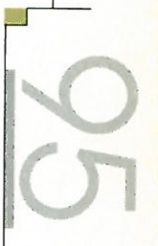
Andrés Ankes
(Palma de Mallorca)



Tarjeta Vídeo CD para Saturn.

SNK: poco original

Estimados Señores de la redacción de **ÚLTIMA GENERACIÓN**: felicidades por haberos decidido a publicar una nueva revista sobre consolas y





SNK: poco original

recreativas. Espero que lleguéis tan lejos como Hobby Consolas o Súper Juegos en un futuro próximo.

Escribo esta carta para resolver dudas y para recibir vuestro consejo, si esto último fuera posible.

– ¿Por qué la compañía SNK tiene un predominio casi total entre sus títulos y no potencia otros géneros ofreciendo una mayor variedad y cosechando tan buenos resultados como sus arcades de lucha?

– SNK es consciente de sus limitaciones tanto como de sus virtudes. Sus títulos arcade han marcado escuela y le han proporcionado un importante prestigio a nivel mundial. Quizás por ello decidan seguir produciendo aquello que mejor saben hacer, dejando otro tipo de juegos para otras compañías con las que les sería muy difícil competir con ciertas garantías de éxito.

– ¿Por qué SNK ostenta el récord de poseer el CD-ROM más lento del mercado de consolas y descuida su aparato?

– Neo Geo es, con diferencia, la máquina con más capacidad de memoria RAM de las existentes. La lentitud en la carga de sus juegos viene producida por la necesidad de trasladar a la RAM toda la información del juego, en lugar de realizarlo poco a poco, como ocurre con otras consolas.

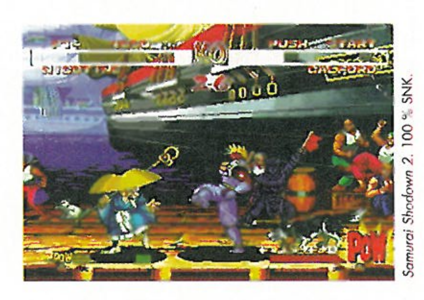
– Agradeciendo toda la atención prestada, aprovecho las circunstancias para enviarles un cordial saludo.

PD. Las puntuaciones en vuestra revista deberían ser por apartados e ir comentando, poco a poco, cada uno de ellos (sonido FX, gráficos, música, adicción, originalidad, etcétera) y, para diferenciarse de otras revistas, puntuad del 1 al 10. Queda mejor que del 0 al 100 o, por lo menos, parece menos cantidad.

¿Habéis dado alguna vez a un juego una puntuación de un 10 o un 100?

– Simplemente, NO.

David Escobar
(Los Ogíjares)



Samurai Shodown 2. 100 % SNK.

Trucos para PSX

Hola, qué tal. Primero quiero felicitaros por vuestra revista que es la más seria y no parece para niños (que conste que no tengo nada en contra de los niños). Ahora, al grano:

– ¿Cobra Sony, Sega, Nintendo por cualquier juego que hagan para su máquina? Y, si es así, ¿cobra mucho porcentaje?

– Efectivamente, las compañías desarrolladoras deben abonar un canon. Para PSX es de unos siete dólares (alrededor de 900 pesetas) por CD.

– He oído que Sony va a sacar para el 98 ó 99 (no lo sé bien) la PSX2. ¿Será como la 3DO y su M2 y se podrá acoplar a la PSX? Y, si no es así, ¿quedará anticuada la PSX?

– Como pudiste comprobar en nuestro número anterior (sección *Opciones*), existe un prototipo de lo que puede convertirse en un futuro en PlayStation 2. Oficialmente, no se ha confirmado, si bien, cuando el río suena...

– Ahora no estoy viendo muchos trucos para la PSX. Sus juegos, como todos, tendrán trucos que saldrán en las revistas...

– En estas mismas páginas tienes una buena muestra.

Gracias por adelantado.

Oscar "Fusco" (Guipúzcoa)

A palabras necias

Deciros que sois la mejor publicación sobre videojuegos y consolas del mercado es una tontería, ya que la competencia no os llega siquiera a la suela de los zapatos y, encima, en algunas de ellas ahora se rebajan de tal manera que permiten que personajes totalmente siniestros e impresentables (Super Golfo en Súper Juegos) insulten y se mofen de compañeros de trabajo, llenando su sección de improperios y palabras desagradables hacia personas que, como todo el mundo, tienen sus fallos y sus errores y no se merecen estar, mes tras mes, en la sección de ese individuo, porque se le escapen algunos detalles, omitan algo o, simplemente, se equivoquen alguna vez al igual que el resto de los mortales.

Solamente os pediría que no entrarais en el juego, ya que en el último numero de dicha publicación se hace referencia a **ÚLTIMA** y, más concretamente, a su director, de una forma irónica y

despectiva, por lo que os pido que ignoréis los ataques de este individuo. No os pongáis a contestarle; así, seguramente, se cansará y dejará en paz a la única revista que se toma un poco en serio esto de los videojuegos. De otra manera, las publicaciones de este tipo corren serio peligro de convertirse en un patio de colegio, donde los niños se insultan y pelean ante los demás, siendo los principales perjudicados primero, vosotros, dando una penosa imagen, y luego, los lectores que como yo compramos la publicación para obtener información sobre juegos y consolas, y no para ver las rencillas personales entre excompañeros de trabajo. Gracias.

– Dicho queda.

Un aficionado a los videojuegos de toda la vida (Madrid)

Forza Atari

Hola amigos de **ÚLTIMA GENERACIÓN**. Leo esta revista desde el primer número y me parece fantástica. Los reportajes son de interés general y están muy documentados: destilan profesionalidad.

Soy un entusiasta de Atari desde hace muchos años y poseo un Atari 2600 y una Lynx II. Voy a comprarme el Atari Jaguar dentro de poco porque me parece una consola fantástica, aunque soy el primero en reconocer que tiene muchas carencias. La más importante es el poco apoyo que tiene por parte de las compañías. Y, encima, la distribuidora en España (Products Final) espera que se venda como consecuencia de no se qué extrañas artes mágicas. Según el encargado de la tienda especializada Megaplástic, este mes se decidirá qué futuro le espera en nuestro país. Al menos, si es que cesa la distribución oficial (¿cuándo la hubo?), tendremos la vía paralela que, incluso, puede llegar a ser más barata. Mientras tanto, parece que comienzan a aparecer buenos juegos como *Battlemorph*, *Fight for Life* y *Highlander*.

Cambiando de tema, me gustaría formular algunas preguntas:

– Vuestra revista me gusta mucho porque su calidad. Me gustaría saber cuántos lectores opinan lo mismo que yo, pagando mes a mes las 500 pesetas que vale.

– Más que el dato cuantitativo acerca del número de lectores que nos siguen (la tirada es de 25.000 ejemplares y la difusión de unos 18.000), preferimos dar a conocer datos cualitativos de los mismos. El perfil del lector de **ÚLTIMA** es el de una persona entendida, que no aficionada, al mundo de los videojuegos, con un criterio claro y que no se deja engañar por los comentarios de otras publicaciones, excesivamente influenciados por la inversión publicitaria de las compañías del sector. **ÚLTIMA** se debe a sus lectores y no a las empresas de distribución de software (ver editorial del Número 1).

– ¿Sabéis cuándo aparecerá, si es que aparece, *Need for Speed* para Jaguar?

– Esta pregunta responde más a un deseo que a una realidad. También podrías preguntar cuándo saldrá *Sega Rally* para PSX.

– ¿Qué sabéis del Jaguar 2?

– Si nos atenemos al triste bagaje obtenido por Jaguar, se hace realmente difícil el pensar que los responsables de Atari opten por producir una nueva máquina.

Muchas gracias por leer mi carta. Saludos y hasta otra.

PD. Os pongo mi dirección para que la publiquéis.

Las personas que deseen ponerse en contacto con Luis Alberto, deberán dirigirse a **ÚLTIMA GENERACIÓN**.

Luis Alberto Pabón (Almendralejo)



Primal Rage. El futuro de Jaguar.

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

G.M.M. no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
Ctra. de Algete, km.5,500
Polígono Industrial
Los Nogales, Río Tormes, 27-29
28010 (Algete). MADRID

